Tot.450

开学和同学玩什么？——适合多人游玩的NS游戏大推荐

游戏机实用技术

VGTIME

2018 VGtime 游戏角色人气总选举

漫威蜘蛛侠

系统解析 奖杯心得 流程指南

攻略透解

无论拯救世界 还是树上救猫 找蜘蛛侠就对了！

神界 原罪II

攻略透解

终极版

年度RPG最有力竞争者的成神之路

编辑非常荐

信使

一次忍龙+银河城的大冒险

守墓人

从墓场开始的异世界物语

研究中心

如龙 3

全支线攻略



附赠
漫威蜘蛛侠 说明书别册

ULTRA CONSOLE GAME
2018.9B 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
18>
9 771008 060006

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。







本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

TV GAME半月刊
2018.9B



© 2018 MARVEL
© Sony Interactive Entertainment LLC

总第 450 期

COVER STAFF
封面用图：漫威蜘蛛侠
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 9 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS







游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站

前线狙击
006 战地5
010 无双大蛇3

014 热点追踪
018 黄金眼

游技术
NOW PLAYING

021 猎人集会所

攻略透解
024 漫威蜘蛛侠
036 小龙咖啡馆
044 神界 原罪Ⅱ 终极版

编辑非常荐
063 守墓人
068 信使

研究中心
074 如龙3

090 N+应援团

能力越大，越要找猫

教你如何快速和同学们“打”成一片

游深度
CULTURES OF GAMER

092 游朝忆日

特别企划
094 开学和同学玩什么？
——适合多人游玩的NS游戏大推荐
098 2018 VGtime游戏角色人气总选举

111 天下聚会
113 读编往来
116 小编寄语
119 新作发售表

假战神勇夺冠军，我只喜欢尼娅

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

鬼武者	视频
刃之异邦人	18
无双大蛇3	10
小龙咖啡馆	19 36
信使	19 68

PS4

Anthem	视频
鬼武者	视频
火影忍者博人传 新忍出击	18
漫威蜘蛛侠	20 24 视频
刃之异邦人	18
如龙3	74
杀手47 2	视频
神界 原罪II 终极版	20 44
无双大蛇3	10
小龙咖啡馆	19 36
战地5	6 视频

XOne

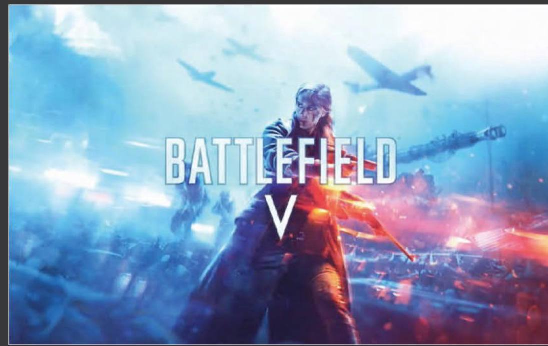
Anthem	视频
鬼武者	视频
火影忍者博人传 新忍出击	18
杀手47 2	视频
神界 原罪II 终极版	20 44
守墓人	63
无双大蛇3	10
战地5	6 视频

我是你的友善邻家蜘蛛侠
《漫威蜘蛛侠》评测

游戏月旦评
7 月 -8 月份游戏评测

450期视频集合　　**bilibili**

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录
《漫威蜘蛛侠》
评测
7月-8月份游戏评测
黄金眼月旦评
《马洛布里格斯》
全程邪道全球最速

新作影像集锦
战地 V
Anthem
鬼武者
杀手 47 2
漫威蜘蛛侠

电影前线
憨豆特工 三度出击
终极战士 掠夺者

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ PS4
① 漫威蜘蛛侠　② SIE
⑤ Marvel's Spider-Man　③ 动作冒险　中文版 ⑥
2018 年 9 月 7 日 ⑦　⑧ 本地 1 人　无对应周边 ⑨
售价 398 港币 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

TOPIC

枪击事件再起 多家策展商将加强安保

在美国时间 8 月 26 日下午，于佛罗里达州杰克逊维尔市举行的《麦登 NFL 19》锦标赛现场发生枪击案，造成包括枪手在内的多人伤亡。枪手身分随之被确认为参赛者之一的 David Katz，来自巴尔的摩的他今年 24 岁，在向人群射击后饮弹自尽。

包括枪手自己，这次枪击案造成 3 人死亡，11 人受伤。事件发生后，EA 迅速作出了回应，除了发起悼念活动以外，还承诺将对两名受害者的家属以及其他伤者捐赠 100 万美元。根据官方说明的说法，这次悼念活动包含了基金会和直播活动，EA 会向两位在枪击案中丧命的选手 Taylor Robertson 和 Elijah Clayton 的家属，以及其他受影响者的家庭捐赠 100 万美元抚恤金，并通过基金会呼吁更多人进行捐款。

另外，由于受到这次枪击案的影响，此次《麦登 NFL 19》锦标赛将被终止，原定于 10 月于拉斯维加斯举行的决赛也会取消。不过事件并没有这样结束，枪击案的幸存者之一 Jacob Mitich（身中两枪）决定将 EA 告上了法庭，同时被起诉的还有比赛举办场地的负责人以及其他 6 个潜在的责任方。

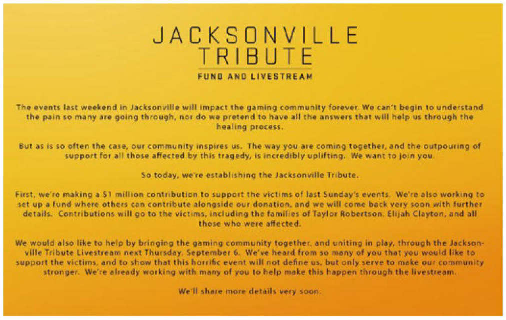
除了安检设施，诸如金属探测器、保安这种其他同类电竞比赛的安保设施缺失以外，针对举办地点的选择，Jacob Mitich 也表示了质疑。锦标赛举办地 The Landing 市场在最近一段时间发生了包括两起枪击事件在内的多起暴力事件，安全性并没有得到保证。

这次事件在再一次引起美国社会关于枪械安全的争议的同时，也给很多策展商敲响了警钟。著名游戏展 PAX West 的策展方 Reed Exhibitions 发表了声明，表示将在展会中加强安全措施。他们会与华盛顿州的和西雅图的警方合作，并根据可能会发生的危险指定全面的安全协议，并将会对协议进行持续加强和进行调整。值得一提的是，今年的 PAX West 是在西雅图召开。

而 EVO（Evolution Championship Series）的负责人 Joey Cueller 表示将会加强 2019 年以及今后活动的安保设施，并将在明年全程采用金属探测装置。值得一提的是，E3 在 2017 年开始对公众开放后，其主办方 ESA 表示了哀悼，但没有就安保设施是否加强进行评论。众所周知的是，E3 自从 2017 年后安保设施就非常严格，除了进出都需要经过金属探测器以外，一般公众的大型包裹和双肩背包都被禁止入馆。



▲David Katz



JACKSONVILLE
TRIBUTE
FUND AND LIVESTREAM

The events last weekend in Jacksonville will impact the gaming community forever. We can't begin to understand the pain so many are going through, nor do we pretend to have all the answers that will help us through the healing process.

But as is so often the case, our community inspires us. The way you are coming together, and the outpouring of support for all those affected by this tragedy, is incredibly uplifting. We want to join you.

So today, we're establishing the Jacksonville Tribute.

First, we're making a $1 million contribution to support the victims of last Sunday's events. We're also working to set up a fund where others can contribute alongside our donation, and we will come back very soon with further details. Contributions will go to the victims, including the families of Taylor Robertson, Elijah Clayton, and all those who were affected.

We would also like to help by bringing the gaming community together, and uniting in play, through the Jacksonville Tribute Livestream next Thursday, September 6. We've heard from so many of you that you would like to support the victims, and to show that this horrific event will not define us, but only serve to make our community stronger. We're already working with many of you to help make this happen through the livestream.

We'll share more details very soon.

编辑围观 COMMENTS

北山杉



作为一个全民持枪的国家，美国虽然有严格的枪支管制法案，但一般民众与持枪罪犯的距离并不遥远，安保措施稍有不慎便容易酿成惨剧。尤其是在近年来游戏展会规模越办越大的情况下，如何才能更好地确保观众和参赛选手的人身安全是当务之急。

稀饭



职业游戏竞技的激烈度和对抗强度决定了在某些时候胜负会严重冲击选手的心理状态，更何况某些游戏比赛当中的选手也不过是普通玩家，缺乏心态管理手段，输了后情绪失控并不难理解，但酿成如此祸事，还是只能怪美国本身的枪支泛滥和管理不严。

松风（实习编辑）



随着当下游戏产业的不断壮大，游戏这个昔日的“过街老鼠”也越来越被大众所接受，各类游戏比赛的规模和影响力早已不可同日而语。但在这高速发展之下，以安保为首的配套工作却显然没能跟上脚步，酿成了这次的惨剧。希望比赛举办方们都能引以为鉴，避免相同的事件再次发生。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

业界声音 THE VOICE

Rockstar 骑马模拟器 2K19。



不喜欢骑马的某 GameStop 员工

在 2018 GME Conference 上，Rockstar 向游戏零售商 GameStop 的员工们展示了一段 20 分钟的《荒野大救赎 II》Demo，然而出乎意料的是，演示并没有获得员工们的一致好评。相反，他们大部分人觉得演示非常无聊。当然，在表示“无聊”的同时，他们大部分人依旧认为“无聊的只是演示，而不是游戏本身”。

他真的懂 亨利·卡维尔确认将扮演杰洛特

在前段时间，“超人”的扮演者扮演者亨利·卡维尔曾经提过自己是“《巫师》系列”原作和游戏的忠实粉丝，《巫师 3 狂猎》的通关次数更是不止一次。他同时称杰洛特是一个非常棒的角色，他非常希望自己可以出演这个角色。

然后他就梦想成真了，九月初外媒确认亨利·卡维尔确认将扮演电视剧版《巫师》中的杰洛特，随后本人也在社交媒体上确认了这个消息。《巫师》电视剧由 Netflix 打造，将会分 8 集播出。除了试播用的第一集以外，其余集数甚至连剧本都没有完成。电视剧本身将以小说前两卷为蓝本进行改编，登场的角色将包括希里和叶奈法等人气角色。至于上线时间则依然未定，按照制作人的说法，“很可能不在 2020 年前”。

值得一提的是，当提到为什么选择亨利·卡维尔扮演杰洛特时，制作人回答说：“因为卡维尔对杰洛特的力量和无情的深刻理解令人难忘，他拥有杰洛特的心。”





CALENDAR 周·游记

2018.09 Sep

星期六

1

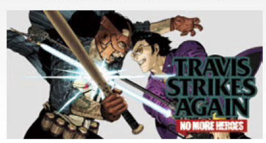
● Koei Tecmo 宣布，“《工作室》系列”20 周年纪念作《奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室》将于 **12 月 13 日**发售，并登陆 NS/PS4/PSV 平台。另外本作确定将推出繁体中文版，将同步发售。



星期日

2

● Suda51 与 Grasshopper Manufacture 正式宣布，NS 独占游戏《英雄不再 特拉维斯再度出击》将于 **2019 年 1 月 18 日**发售。本作是一款“游戏里的游戏”，主角特拉维斯将在游戏世界里展开战斗。



星期一

3

● CAPCOM 宣布以高清版登陆新平台的《鬼武者》将支持中文，并同时收录日语和英语。本作中文版将于 **2019 年 1 月 16 日**登陆 XOne 和 PS4 平台，另外本作还有 NS 版，但是否对应中文依然未定。



星期二

4

● 原定于今年 9 月 27 日发售的《勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧 究极 RPG 宣言》宣布**延期**至今年 **12 月 20 日**，官方称延期是为了“更好地提高游戏品质”。



星期三

5

● Kojima Productions 宣布 PS4 新作《死亡搁浅》将出席 TGS 2018，届时会举办特别活动，**小岛秀夫**和众声优也会登场。**小岛秀夫**去年并没有出席 TGS。

● NS 日本销量突破 **500 万**，NS 花了约 1 年版的时间来达成这个销量，其中有接近一半的人（约 260 万）购买了《油彩军团 2》，本作同时也是日本地区销量最高的 NS 游戏。

星期四

6

●《战地 5》大逃杀模式《烈焰风暴》正式公布，据官方透露，本模式将由曾开发过“《火爆狂飙》系列”的 Criterion 负责开发，一局游戏将有 64 人，玩家将分成 16 个小队相互厮杀。

● EA 宣布自《FIFA 18》累计销量已超过 **2400 万**份，同时这也将“《FIFA》系列”总销量推至 **2 亿 6000 万**份，继续保持着体育类游戏最佳销量的头衔。

● 因日本北海道遭遇大地震，原定于 9 月 7 日早上 6 点举行的任天堂直面会取消，截至截稿日，直面会的举行时间依然未定。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

CALENDAR
周·游记
2018.09
Sep

星期五

7



●2016 年 PC 游戏《文明VI》确定将于今年 11 月 16 日登陆 NS 平台，本作将内含 PC 版迄今为止所有的更新，包括游戏平衡、改善以及 DLC 新增的文明。
●Square Enix 宣布《最终幻想 15》全球销量已经超过 **810 万**，而在今年初时本作的销量为 660 万，这就意味着在这八个月时间内本作的销量达到了 150 万。值得一提的是，本作的 DLC 更新计划持续到了 2019 年。
●THQ 宣布收购角色扮演游戏《大地王国 罪与罚》的版权，本作于 2012 年发售，由已破产的 38 Sutidios 开发。
●知名大型在线游戏《星战前夜》的开发商 CCP Games 被韩国游戏开发商 Pearl Abyss 收购，据外媒透露，此次收购价格为 **4.25 亿美元**。CCP Games 在被收购后将继续独立运营，并将“开发和发行的经验”融入到 Pearl Abyss 的项目当中。

星期六

8

●《守望先锋》联赛公布了 6 支 2019 赛季的新参赛战队，它们分别是代表成都、杭州、巴黎、多伦多、温哥华及华盛顿特区的城市战队。其中哔哩哔哩和虎牙直播将分别运营代表杭州和成都的队伍。值得一提的是，加上上个月宣布加盟的来自广州和亚特兰大的两支战队，《守望先锋》联赛将涵盖总共 20 支战队，其中有九支来自于美国之外的地区。



星期日

9

●《奇异人生》的前传作品《奇异人生 暴风前夕》将于本月登陆移动端和 MacOS & Linux 平台，其中 MacOS & Linux 登陆时间为 13 日，移动端为 19 日。前者由 Feral Interactive 负责移植，后者则是由 Deck Nine Games 负责。

星期一

10

●英国游戏周销量公布，《漫威蜘蛛侠》成为了英国地区 2018 年**销售速度最快**的游戏，其销售速度甚至超过了不少跨平台游戏。值得一提的是，本作的销售速度几乎是《战神》的两倍以上。



警告：内有氪金！欧洲分级机构将给实体游戏加入内购标识

欧洲分级机构 PEGI 的八月底宣布，他们将在未来的几个月内开始给实体游戏的外包装上新增内购标识。针对这一措施，PEGI 总经理 Simon Little 表示：

“游戏内购已经成为一种广泛现象，作为市场的重要组成部分之一，我们有必要为实体游戏提供和数字版相同级别的信息。这样做可以让那些不熟悉游戏的顾客，诸如家长，在购买游戏时可以通过包装来决定是否购买这种类型的游戏。”

当然，情况实际上并没有大家想象中的那么急迫。根据 PEGI 引用的调查报告显示，绝大部分的家长对孩子是否在游戏里花过钱还是知根知底的，有 40% 的家长表示他们的孩子在游戏里花过钱，其中的 80% 得到了家长本人的允许。

而对于数字版游戏来说，PEGI 表示该标志已经通过 IARC（国际年龄分级联盟）系统并应用于数字版游戏中。

IN-GAME PURCHASES

PEGI

Pan European Game Information

业界声音 THE VOICE

微交易是一个令人遗憾的事实。



赚钱了还觉得委屈的 Rob Jones

去年发售的《NBA 2K18》由于其无处不在的微交易部分让不少玩家火大，《NBA 2K19》高级制作人 Rob Jones 在接受外媒采访时表示，加入微交易的最大原因是现在越来越少人有耐心细细品味游戏，他们都想立刻变强。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 番茄沙司（实习编辑） 美编 咕噜



《战地 5》的发售日期虽然从 2018 年 10 月 19 日延期到了 11 月 20 日，但近期发布的串视频已经放出了一连串的消息，Beta 测试版也于 9 月 6 日向公众开放，本期前线狙击将汇总近期的消息，为 11 月即将到来的《战地 5》购买与否做一个参考。

单位构成以及变化

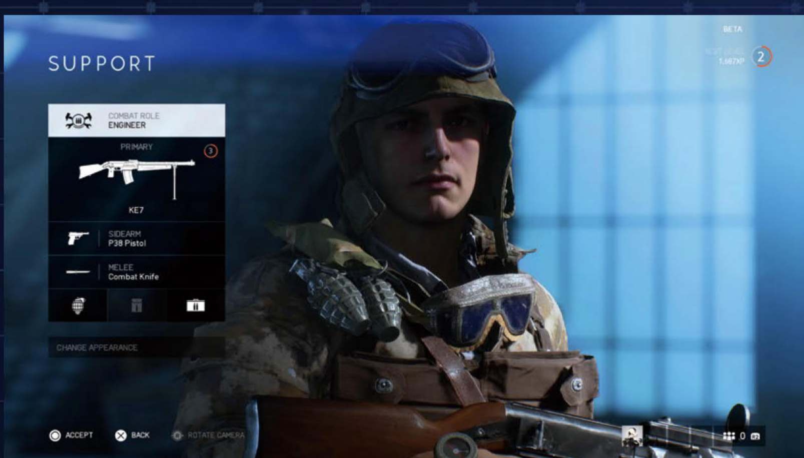
PS4 XOne

战地 5		EA	
Battlefield V		射击	中文版
2018 年 11 月 20 日	本地 1 人，在线 2 ~ 64 人	无对应周边	
售价为 429 港币			

突击兵

在过去系列中的突击兵是一个能利用强大的爆炸物撕开敌人防线，并冲在第一线将敌人杀个片甲不留的近距离兵种。但在本作的 Beta 测试中我们可以看到突击兵的枪械做出了调整，除去 StG 44 在游戏中保持着近距离高射速的作风外，在本作中突击兵也有了 Gewehr 43、M1A1 卡宾枪、Turner SMLE 等半自动武器，这意味着本作的突击兵在中近距离可能都会有一定发挥。在附属装备选择中，突击兵依旧是爆炸物的王者，反装甲载具的能力依旧犀利，本作中铁拳反坦克火箭筒站立即可射击，相较之《战地 1》的趴下才能射击的反坦克炮来说易用性更高。





支援兵

支援兵是能够对队友进行强力火力支援的一种兵种。在主武器上支援兵一般拥有弹匣容量大火力强大的轻机枪，并可以利用枪支上的脚架进行中远距离的射击或弹幕压制，在支援兵占领易守难攻的战列要地时，敌人的进攻将要付出惨烈的代价，不过本作中部署机枪脚架时多了一个部署动画，在部署瞬间是无法准确击中敌人的，瞬间趴下或冲向掩体瞬间射击在目前的 beta 测试版中已经成为历史。在附属装备上支援兵可以携带弹药包为队友补充子弹，不过在《战地 5》中支援兵的无限弹药包一去不复返，作为弹药较多的兵种也只能携带三个弹药包，在给自己补充或者给队友补充时，需要更加慎重。

© 2018 Electronic Arts Inc.

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

医疗兵

医疗兵是惟一一种可以恢复队友血量，并将濒死队友从濒死状态拉回的兵种。在本次测试中医疗兵在主武器方面是清一色的冲锋枪，STEN、EMP、MP40 都有着 500 发 / 分钟以上的射速，而 Spimi KP/-31 更是有夸张的 770 发 / 分钟的射速，因此从 Beta 测试版来看医疗的中远程对抗有所下降但近身作战能力明显增强。在辅助装备方面，医疗兵的医疗包依旧给力，并且并不像弹药包那样限制数量，而大的医疗箱略作调整，当其放置在地上时需要士兵按方块键拾取医疗包才能回复。本次的掷弹筒变为了常备装备，从前不带针的“榴弹庸医”已经成为历史。





侦察兵

侦察兵是一种远程攻击兵种，它们可以利用带有瞄准镜的步枪进行狙击。在本作中侦察兵的主武器步枪被全面削弱，致死距离被取消，目前全部步枪除了爆头以外都不能将敌人瞬杀。在主武器被削弱的同时，侦察兵恢复了自己的本职工作，因为在普通兵种失去标记敌人的能力以后，标记敌人的大任全落在了侦察兵的身上。另外在信号弹持续时间和范围都有所缩短后，从前只能坐冷板凳的望远镜成了支援兵的重要装备。



装甲单位

能够驾驶钢铁巨兽驰骋战场是《战地》的一个特色，而能够驾驶那些二战的经典坦克作战更是让人心潮澎湃。目前的 Beta 测试版内，我们可以看到游戏内的坦克也可以进行升级，因此越是多驾驶坦克，乘坐的坦克就能越来越强大。不过我们也能看到，相较之 Alpha 测试中的坦克，Beta 测试中的坦克有所削弱，首先炮塔转速减慢，这使得瞄准一些移动目标变得困难，而火炮溅射的削弱也使主炮更加难以使用。车载机枪更换了弹匣机制，不再需要像 Alpha 版那样频繁上弹，但是相应的机枪威力也有一定削弱。



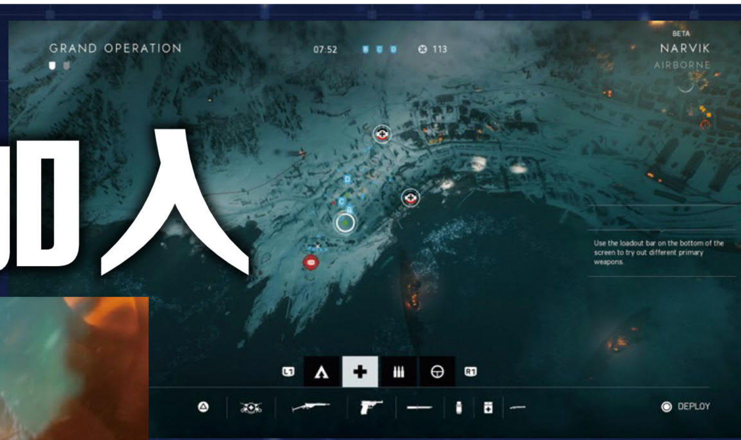
飞行单位

在《战地 5》中飞行单位依旧强大，不过根据目前的反馈来看，本作的飞机操作手感和过去不同，需要玩家进行重新适应。在目前的 Beta 测试版中，防空武器威力较大，飞机较为容易被击落，但下方作战的士兵反击能力薄弱，炸弹所到之处依旧能够收割人头无数，而且在有技能提升的前提下，还有进一步提升的空间。不过有趣的是，在如今全部兵种都有了载弹量限制后，飞机只要飞过弹药补充点，在空中就完成了弹药补充，略显诡异。

TIPS 在本作中将取消高级通行证，未来的更新都将免费发放。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

新模式的加入



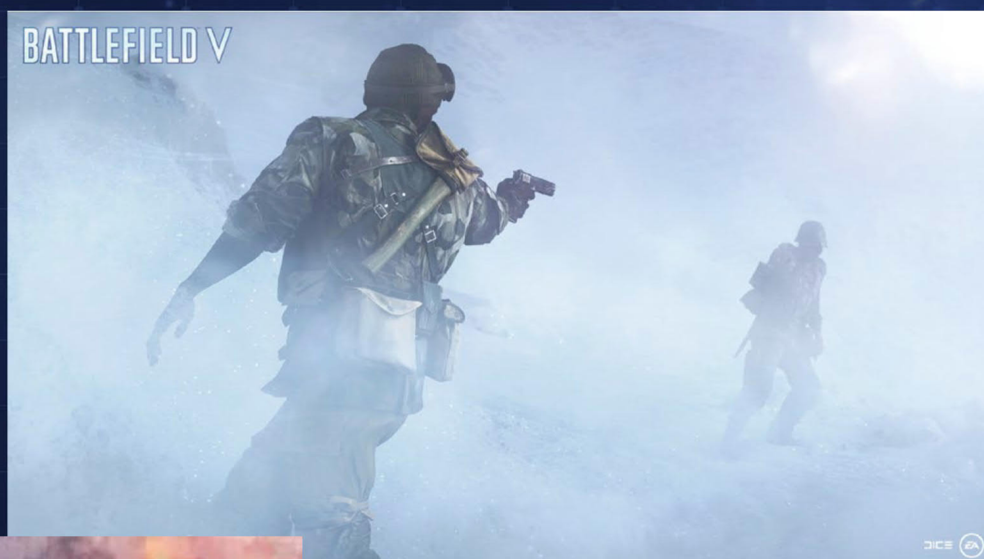


空降模式

在该模式中攻击方要利用运输机从天而降，利用配给的定时炸药炸毁防御方的火炮阵地，炸药在地图中会被明显的标出来，即使在人力运输时也是如此，故而拿炸药的士兵会成为“重点关照对象”。进攻方要好好保护好持有炸药的士兵，或者在该士兵倒下后前赴后继，继续运输炸药。由于进攻方是乘坐运输机进行突入敌阵地，因此可以自由确定落点，与大部队会合冲击据点或是利用降落伞深入敌后都是可以的，多变的战略会让战场更加风云变化。

大行动模式

大行动模式是综合了《战地 5》各模式的一个综合体，在中游戏会以“天数”的方式推进，虽然地图是没有变化的，但每天的模式却会变化，以防止一方在第一轮对决中失败后便一蹶不振。正常的大行动会有三天，如果两方分数接近，战斗则会持续数天。在 Beta 测试版中大行动模式为两天，第一天的内容就是空降模式，而第二天则变为了行动模式，在第一天如果表现的好第二天的物资、载具、兵力就会更加充足，反之则会陷入被动。目前还未公开的第三天被称为“最后一战”，在这场战斗中玩家死后将无法复生，弹药量将会被限制，而其数量取决于前几日的战斗，当弹药全部打光时，双方可能会进行最激烈的白刃战，并战至最后一兵一卒。



▲在最后一日，哪怕只剩下小刀和手枪也要决一死战。



火焰风暴模式

最后一个就是大家都比较关心的“火焰风暴”模式，该模式也就是战地版的“大逃杀”模式。该模式由 Cr 与 DICE 共同开发，在游戏最初发售时并不会被一同纳入游戏中，而是会以更新补丁的方式进行更新。根据目前放出的情报来看，该模式下不会有传统“大逃杀”类游戏的“毒圈”，而是以一个由火墙构成的死亡之圈，如果在火墙燃烧过来前没能逃进内部便会直接阵亡。另外在宣传片中我们可以看到坦克和士兵一同冲进了圈内，这就意味着在火焰风暴模式内会有强力载具参战，最终的战斗可能会非常激烈。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

细节变化

相较之单独的兵种变化来说，本作中还有数个微小的改动，这部分是全部兵种相通的改变，无论哪个兵种都可以感受到这些小变化带来的影响。

①手雷的妙用：还在担心敌人扔过来的手雷？在《战地5》中落在脚边的手雷还可以扔回去，甚至可以用枪械在空中击毁，相信在正式版中，利用手雷能够完成许多花式杀敌方法。

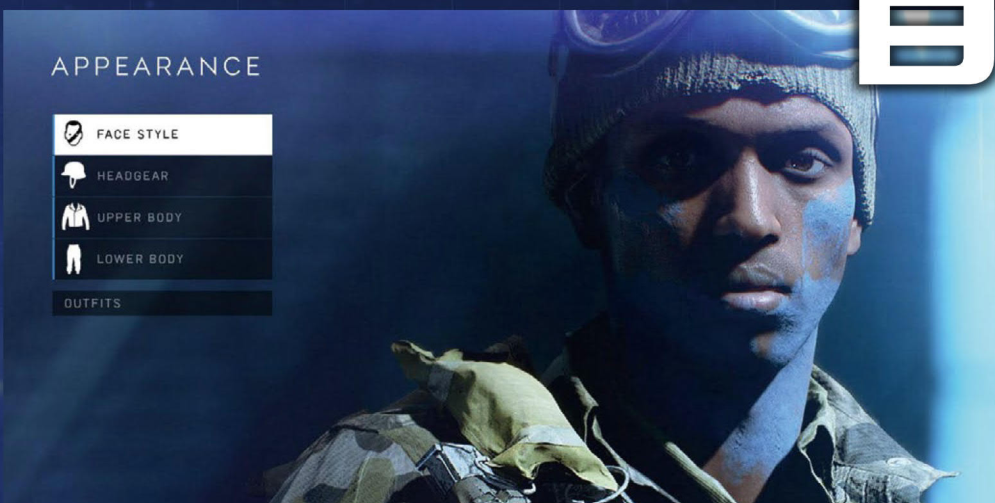
②构筑防御工事：在 Beta 测试版中，当士兵手里装备锤子的时候就可以手动搭建防御工事，在寒霜引擎加持下的《战地》一场战斗后，许多建筑都变得破破烂烂，这时构筑防御工事可以更好地保护自己和队友。

③呼叫 V1 支援：在游戏中 V1 是一种大杀器，通过电话确定坐标，当听到它特殊的发动机声就要小心了，一颗 V1 甚至能摧毁一个旗点上的一切。





丰富的人物自定义



在过去的战地中，常常是“多胞胎”打天下，虽然不同阵营的人物服装和面孔会不一样，但同一阵营同一兵种难免会出现“撞衫”的问题。在《战地 5》中，人物终于迎来了全面自定义，从放出的消息来看在游戏中可以自定义士兵的性别、脸上的迷彩、服装，相信在正式版放出后游戏内会有更详细的自定义选项提供给玩家。

在《战地 5》中枪械是高度自定义的，首先在枪械的外观上，已经不仅仅是整套的皮肤了，而是分为照准器、枪口、枪管、弹夹、机匣、枪托六个大部分，每个部分都进行单独的皮肤自定义，并且游戏中还支持一些配件的物理更换，如照准器部分的设定还可以在一定程度上影响枪械的瞄准方式和性能。在游戏中常常使用一种枪械，还能提升枪械的等级，并对枪械进行升级，这样在战场上即使是同一把枪，因为枪械的升级也会产生一定的性能差别。



全新的枪械自定义

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



相信细心的读者们都发现了，虽然早先公布的几个新角色都是清一色的希腊神明，但同期公布的神器中却有数个来自于北欧神话。很显然不可能是制作组搞混了希腊神话与北欧神话，那既然有北欧神器会不会有北欧神明呢？答案是肯定的，在随后公布的三位角色中便有一位是来自北欧的至高主神——奥丁。

本作的制作人古桥正纪表示，正是为了提升故事深度才会选择加入奥丁这么一个角色，以营造出宙斯、奥丁、远吕智的三足鼎立之势（战国与三国的英雄们分散在各地，且没有之前的记忆故不成三足之一）。没错，虽然不知道会以什么样的形式出场，但远吕智在本作剧情中仍然担任重要角色，剧情中八个拥有神奇力量的手环也正是用远吕智的镰刀打造而成。

NS / PS4 / XOne	
无双大蛇 3	Koei Tecmo
无双 OROCHI3	动作 / 中文版
2018 年 9 月 27 日 / 本地 1 ~ 2 人，在线人数未定	无对应周边
售价为 NS：545 港币、PS4：508 港币，XOne 售价未定	

※Steam 版将于 10 月 16 日发售。

除了希腊众神外还有来自北欧的至高主神！

奥丁

声优：荒井聪太







北欧神话中的至高主神，阿萨神族的诸神之王，阿斯加德的统治者，武器为可以自由飞行的神枪冈格尼尔。奥丁凭借着自己所获得的力量与智慧，成功地从预言“诸神黄昏”中存活，因此对力量也有超出常人想象的执着。或许正因为是经历过“诸神黄昏”，也从侧面解释了为什么登场的北欧神明比希腊神明少如此之多。不过同为各自领域中的“神中之王”，想必宙斯和奥丁之间会有不少有意思的互动。

不过既然提到了奥丁自然就不能不提神枪——冈格尼尔了，本作中奥丁的冈格尼尔宛若拥有自己的生命，在敌军中自由的飞翔并将敌人尽数击杀，玩家甚至可以在第一视角下亲自操控。此外奥丁还可以让时间停滞，期间只有他可以自由行动，效果很是帅气。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

TIPS XOne 版《无双大蛇 3》未发售亚洲版。美版于 10 月 16 日发售，欧版则于 10 月 19 日发售。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



希腊神话中的战神，奥林匹斯十二主神之一，宙斯之子，武器为两把可以变身成龙的“火炮”。身为最高主神与其正妻的长子，战神阿瑞斯高傲且好战，嗜血的他瞧不起那些地位低的神明以及人类，认为他们应该由高位神明统一管理，所以也看不惯与人类交好的父亲宙斯。

战斗中阿瑞斯可以手持双龙使出连续突刺，也可以让双龙变回原形飞出进行攻击，招式从喷火到吐息等不一而足。除了可以和普通攻击组成连段外，玩家也可以直接操控巨龙进行攻击，亦或让巨龙吞食敌人来强化自己的伤害。

阿瑞斯

声优：古川慎

意料内和意料外的神格化角色



最新三位获得神格化的角色为分别为“《战国无双》系列“中的织田信长、井伊直虎以及“《真 · 三国无双》”系列中的关银屏。

以织田信长的名气想必不用再多做介绍，这位在历史上举足轻重的人物在游戏中也扮演着相当重要的角色，他的神格化可以说理所当然。但井伊直虎和关银屏这种看上去与主线剧情不太搭调的角色，能获得神格化形象着实是让玩家们大跌眼镜。但是两人其实与之前四位角色一样，都是人气投票中排名相当靠前的角色。井伊直虎在《战国无双 4》的投票中排名第九，在女性中位列第二，还曾作为可用角色在《死或生 最后一战》中客串了一把。关银屏在《真 · 三国无双》七代以及八代的两次投票中也都获得了第六位的好成绩，在女性中分别位列第一和第三。更重要的一点，两人都是本作才首次加入“大蛇全家桶”的新成员，也就不难理解光荣为什么会做此选择了。

至此，预定的八名神格化角色中已经公布了七名，战国四名、三国三名。依照人数和性别比例平衡的前提来看，下一个大概率是一个三国男性角色。

TIPS 虽然官方还没公布，但从韩服的 PSN 商店中的偷跑图可以得知，最后一个神格化角色是吕布。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





珀尔修斯

声优：下野紘

希腊神话中的大英雄，宙斯与阿尔戈斯公主达娜厄之子，最为出名的事迹就是斩杀了让人闻风丧胆的蛇发女妖美杜莎，武器为木杖。本作中珀尔修斯因为担忧宙斯对人类世界的过分介入而引发混乱，决心协助人类阵营，而他的这个决定也将影响雅典娜。

战斗中珀尔修斯可以用其木杖化作树根自如地攻击敌人。有意思的是，在演示视屏中我们可以看到珀尔修斯操纵着数量庞大的神器，恐怕在神器这个设定上珀尔修斯有着与他人不同的地方。



新神器

金翼靴

金翼靴是希腊神话中赫耳墨斯（Hermes）的足下神器。赫耳墨斯是奥林匹斯十二主神之一、宙斯与迈亚之子，盗贼之神、运动之神，传说他的脚上长有双翼、健步如飞，没有人可以跟得上他的速度，并以此担任宙斯和诸神的信使。

普通神术：快速跃起并对地上进行踏击。

充能神术：跃起并瞄准，随后向前方使出大范围的飞踢攻击。





降魔杵

降魔杵又称金刚杵、宝杵，原为古代印度神话中天界之主帝释天（又名因陀罗）的武器，象征其闪电。后来人们把圣神们所持的杖都统称为降魔杵，变为一种修法用的道具。

普通神术：拿出降魔杵对自身脚下进行砸击。

充能神术：呈抛物线将降魔杵丢出，爆炸并杀伤大片敌人。

TIPS 拥有《无双大蛇 2》及《无双大蛇 2 终极版》存档的玩家可以在游戏开始获得额外经验礼包，拥有《真 · 三国无双 8》存档的玩家则可在游戏开始时获得五位女角色的服装特典。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



阵地系统

看来本作与《无双大蛇 2 终极版》同样拥有一个作为我军据点的阵地，玩家可以在这里使用战斗中获得的道具，或是进行武将及阵地的强化。

武将强化

除了随着等级提升带来的强化外，玩家还可以使用升级时获得的技能点数学习技能进而再一步强化心爱的武将，是一种类似于天赋树的系统。



阵地强化

安装不同的技能可以强化整个阵地，阵地内所有的武将都能享受这个强化效果。此外还有能扩张阵地机能以及强化“武者修行”相关的技能。



武器锻炼

与前几作一样，本作的武器也可以在一定程度上由玩家自由强化。使用素材道具可在武器上附加“炎”等属性效果，亦或是增添新的技能插槽。此外战斗获得的武器还可分解和出售，并用以强化其他武器或阵地。



武者修行

玩家可利用“武者修行”派遣武将们自行外出修行，修行返回的武将能带回武器及强化用的宝石等战利品，有点像部分收集养成类手机游戏中的“远征”。部分阵地技能还能增加可派遣武将数量和目的地。



TIPS 拥有 PS4 神速版试玩权的玩家，可以在 9 月 21 日提前试玩部分游戏内容。包括前十章剧情、30 名以上操纵角色以及多人线上游玩的“战斗竞技场模式”，存档可以继承至正式版中。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

走进低端恐怖游戏的世界

事实证明能够让玩家毛骨悚然的恐怖作品并不完全依赖于高清晰度

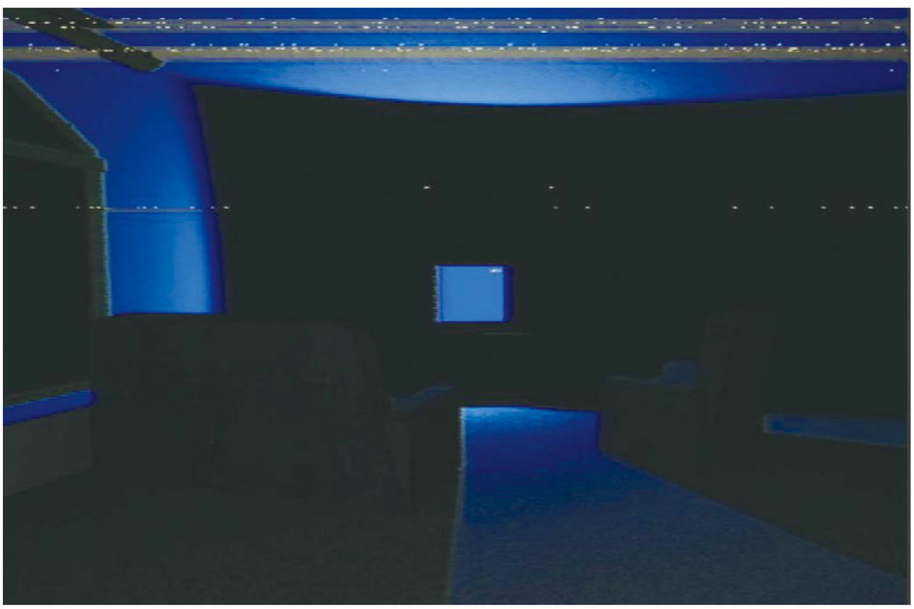
一直以来，恐怖游戏都颇受玩家欢迎。到了PS1时代，恐怖游戏更是步入鼎盛时期，在游戏史上留下了浓墨重彩的一笔。虽然像《生化危机7》和《活至黎明》这样的经典作品发布后在一众玩家中掀起热潮，然而这样的辉煌也难免因为像《P.T.》和《死亡空间4》这样的未经发布的作品以及《邪恶深处2》这样的商业失败之作染上瑕疵。在对待3A恐怖大作这件事情上，大开发商变得越来越迟疑，也越来越不愿承担极大可能失败的风险。与此同时，当高预算作品的发展空间日益缩小，独立游戏制作人从中看到发展前景，在恐怖游戏之作中找到了生存空间，其作品也让玩家颇为震惊。

在过去的数年中，一些由小型开发团队制作、几乎没有预算的游戏项目更倾向于创造流畅、恐怖的游戏体验。虽然游戏中有许多需要打磨的细节缺失（图形都是最原始的，环境交互也保持在最低限度），但这些作品依然以令人耳目一新的原始品质弥补了这些不足。它们证明，没有纹理的物品和粗糙的动画丝毫不会减少不祥的感觉，能够让玩家毛骨悚然的恐怖作品并不完全依靠高清晰度来展现。

独立游戏开发者Kitty Horrorshow制作的恐怖游戏作品《解剖》(Anatomy)可以说是该类游戏的典型。游戏中没有动画人物角色，没有武器，甚至没有菜单页。而且，游戏时长一般在一个小时左右。这一小时的游戏体验基本上全都是在一栋郊区的房子中走来走去，在此过程中不断捡磁带然后在厨房中听磁带的内容。但毫不夸张地说，这款游戏完全可以排在最恐怖游戏的列表里。

《解剖》(Anatomy)如同Kitty Horrorshow开发的许多其他游戏一样，有一种故意为之的用低保真的画面创造出的美感。游戏中的故事发生在一所昏暗的房子中，整个画面营造出一种《寂静岭》般的幽闭感。静电线条在屏幕上出现，随着体验的深入变得越来越明显。游戏中的磁带会对房间进行逐一介绍，各个房间分别对应了人类思维的某个方面。在游戏中玩家需要进入磁带曾描述过的房间中，这样会引起玩家的强烈不安。在听完磁带的简短介绍后，很难不把房间想象成人类跳动的心脏。

“lo-fi（低保真）画面效果会对人的内在心里产生诸多影响，”Kitty Horrorshow说道。“人们通常在看到破旧的、扭曲的、被腐蚀的东西时会感到不适。”



▲ Kitty Horrorshow 的《Anatomy》游戏画面截图。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

《解剖》(Anatomy) 似乎有着自己独特的灵魂，经常会毫无预兆的自行退出，粗鲁地把你拽回到电脑桌面。再次进入后就会看到游戏物体被扭曲，甚至连声音也变得不正常，让人感觉这款游戏并不想让你玩它，玩家通常会有种见鬼的感觉。

Kitty Horrorshow 以及其他开发者都曾利用过画面模糊的老式家庭录像带，全是电子噪音和时不时跳动的画面，以营造一种怀旧感。Itch.io 是一家专门经营独立游戏的游戏平台，网站上有许许多多特意回归 90 年代中期甚至更早风格的恐怖游戏。为了寻找更多原始的恐怖资源，诸多开发者不惜扭曲那些通常会让人感觉舒适的怀旧概念，在此基础上创作出全新的恐怖游戏。

独立游戏制作人 Toni Kortelahti，也就是著名的 98DEMAKE，因为解说流行游戏而大受欢迎。他的 YouTube 频道中全是像《最后生还者》和《镜之边缘》这类游戏的早期版本视频。如今轮到他自己做游戏，Kortelahti 知道自己希望能够做成 PS1 时代的游戏感觉。

“低分辨率通常会使图像不停抖动，让人感到不安；纹理也是扭曲、古怪的。这样会让人很难确定自己究竟看到的是什么，甚至会把一款普普通通的游戏弄出恐怖的感觉。”Kortelahti 在采访中说道。

Kortelahti 在他亲自制作的游戏作品《OK/NORMAL》中费了许多力气，来保留初代 PS 的技术限制，并把这种限制当作制作恐怖游戏的工具。游戏模仿了早期 3D 游戏的收集机制，却做出了会让人感觉不适的特意扭曲：在游戏中需要收集的不是香蕉或硬币，而是收集药片和空瓶子。低分辨率纹理不断重复出现，就像是给墙壁和天空贴上了瓷砖，样式却让人作呕。《OK/NORMAL》从未明确地解释自己想要表达的东西，然而任何剧情都没有游戏展现出的不祥的调调重要。

在谈到早期 PS 作品给他留下的印象时，Kortelahti 说：“有时候你真的不知道自己正在看的是什么。这些游戏会让你的想象变得天马行空，这是现代高清画面无法做到的。”

《OK/NORMAL》和《解剖》的游戏风格都是通过瑕疵来展现，可以说是将完美变得分崩离析，恰恰达到了想要的游戏效果。严格意义上来讲，这是开发者故意为之的选择，而这样的选择是基于人们之前对于媒体以及人们对游戏固有规则的了解之上。当这些规则被打破，基于此制作的游戏便独特而又具有感染力。这些游戏中的梗都是有意为之的选择，好让玩家在游戏中受到惊吓，而不是遵循某种规则设置的固定程式般的行为。

“游戏中的小故障一般来讲都是有趣或者荒诞的。”Kitty Horrorshow 说：“但如果你正在经历的是惊悚的体验，那么随着经历一同出现的实际行为如果是支离破碎的、甚或是古老的、缺失的，就会加深惊悚的感觉。”

这些主题的极端版本通常会在 Creepypastas 中找到，它是以一些凶残的游戏为恐怖源头而在网络上流传的恐怖故事的统称。这些故事中最著名的便是《BEN Drowned》。一系列在 2010 年秋天发布的博客讲述了这一故事。在故事中，作者在跳蚤市场购买了一张《塞尔达传说 魔吉拉的面具》的旧卡带。当他回家打开游戏机时发现已经有一个名为“Ben”的存档，应该是属于卡带之前的主人。之后几周，游戏中的怪事越来越多。对话丢失或是出现错误，坐标会改变，游戏角色林克身后似乎总是跟着一座雕像。博客作者陷入妄想和猜疑中。旧存档似乎承载了一个在通关游戏前就被淹死的年轻人愤怒的灵魂。

虽然《BEN Drowned》原作者承认整个故事都是自己杜撰的，然而根据故事改编的游戏中加入了奇怪的画面质感和诡异的音乐，玩起来依然让人恐惧不安。

这些故事几乎都集中在独立游戏中，或是围绕老式主机展开。很难想象在现在高预算的游戏中怎样让这种“闹鬼”的方式变得有说服力。如今的游戏系统太过精致，图像也太过真实。不得不说，早些年出现在 PS 和 N64 上的 3D 作品确有其独到之处。当时开发人员刚刚开始了解新技术，在他们在程序中挣扎时，为什么不会有其他有趣的东西悄无声息的掺杂在游戏中呢？

如今，这样的恐怖作品决不在少数。开发者们不再只是通过怪兽或疯子来吓人，更多的是依赖环境营造一种恐怖的氛围。利用这种方式产生的心理暗示远比直观看到的恐怖角色或物品要惊悚的多，很多玩家在结束游戏后甚至都不知道自己在害怕什么。无论如何，对于恐怖游戏爱好者来说，这种相较于 3A 恐怖大作更为新奇的作品无疑有着极大的吸引力，那些追求肾上腺素飙升的刺激感的玩家们一定能在其中得到满足吧。

如今的游戏系统太过精致，图像也太过真实。不得不说，早些年出现在 PS 和 N64 上的 3D 作品确有其独到之处。

《横行霸道Online》（GTA Online）打造新城市新生活

一众玩家在游戏中找到专属娱乐方式

一个悠闲的周六夜晚，初级侦探克里斯·寇恩接到出警电话，迅速赶往远在洛圣都北部的事发地。在此之前，他已经接到过无数电话，每一次都没什么大事——一般都没有人出现，最多也就是一场很快就能解决的小意外。寇恩和自己的未婚妻勒妮·卢瓦尔一起出发，她是一名医护人员。寇恩说，开车途中有人陪着真好，而且如果有人受伤，卢瓦尔还能救助他们。

Cone 将车开到地图上标注的目标点后，突然遭遇袭击，枪林弹雨击打在车身上。寇恩难逃厄运，中枪而亡。临终前他看到了最后一件事是自己的未婚妻在被击中前迅速逃命。发动袭击的是城市中最大的摩托车犯罪团伙 Condemned。寇恩知道是谁杀死了他，但是却不能反抗。如果这样做，就会破坏他正在玩的角色扮演游戏。这次袭击让寇恩感到又生气又迷茫。

“为什么？”他在自己的 Twitch 直播中激动地说。寇恩是少有的那种会在游戏中使用自己真实姓名的玩家。“我只是搞不明白 Condemned 为什么只杀死我，却放走了勒妮。”

以上我们看到的故事，是寇恩正在直播的《GTA Online》中的场景。如今，《GTA Online》早已不再只是一个简单的多人在线游戏，而是一个让玩家自由发挥的平台。“侠盗猎车手角色扮演”(GTARP) 不断发展壮大，在这里，玩家可以创建完全属于自己的活生生的城市。玩家在线打造能够自由选择的生活，找工作，建立社交关系。这一切都是为了能够为他们的角色扮演游戏创造环境。

寇恩于 2018 年 2 月加入“Legacy RP”服务器，立刻沉迷其中。他说：“从 7 岁开始，我就一直在玩角色扮演，几乎玩了所有的游戏。”他加入了 Legacy RP 服务器中的警察队伍，很快就把 RP 当作了一份全职工作。事实上，寇恩还是个学生，一直希望成为全职游戏播主。现在，他一周直播 5 天，每次 8 ~ 12 小时，在游戏中处理交通违章，抓捕毒贩，有时候也被叫去处理武装抢劫。他全心投入，角色得到升级，成为了初级侦探。这一转变带来了一系列新的挑战。由于游戏系统不是为收集证据和处理案件而建立的，这迫使他只能在这个不完善的系统中与其他玩家合作才能解决问题，而不像是在传统的《GTA》游戏机制中那样展开激烈的调查。

GTARP 于 2015 年发布，使用了颇受欢迎的 FiveM 模式，用于提升《GTA Online》的游戏体

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

验。在这一模式下，玩家能够利用工具将传统的额第三人称动作游戏与“伪二次生命”体验结合，将自己置身于能够成为任何人的游戏环境中，可以做任何事情，只要遵循专为保护 RP 而设计的“联邦法律”即可。

传统开放世界游戏通常会有首要任务或是获胜条件，来让玩家在展示游戏技巧、奋力游戏之后获得奖励。大家在玩多人游戏时就会带着条件限制，去杀死其他玩家或是复仇来获取奖励。然而，GTARP 完全否定了这一点，打造了理想世界。在这里，没有人会尝试“赢”，相反，大家的目标都是享受这段旅程，创建属于自己的故事。这里的评判机制完全由玩家掌握，而并不是游戏本身。

在多人游戏中进行角色扮演的概念并不新鲜，最早可以追溯到《网络创世纪》，通过《无尽的任务》、《魔兽世界》等游戏发展壮大。但是 GTARP 模拟真实世界的程度在电子游戏中实属罕见，也因此让玩家沉迷。

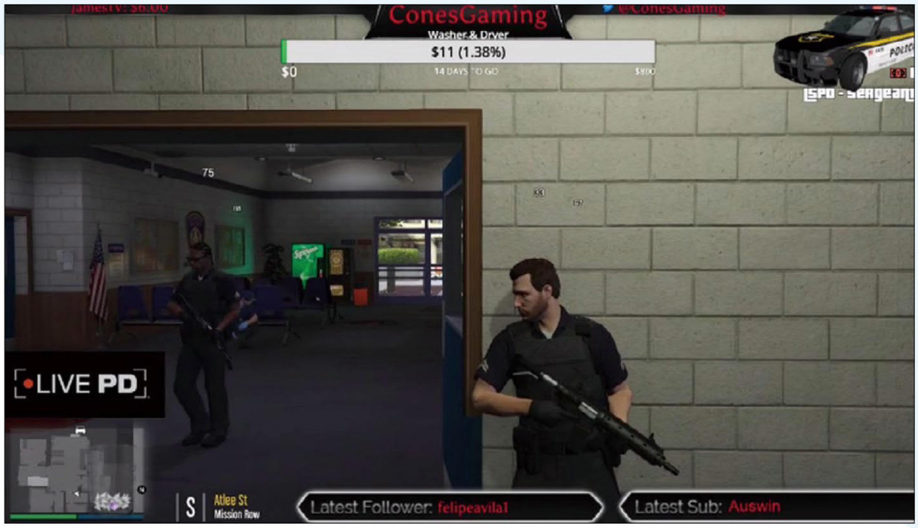
玩家最初进入洛圣都时一无所有。通常会有一个警察接待新玩家，并指导他们完成角色创建，在就业中心开始自己的游戏之旅。所有新玩家都是同样的设置——秃头，因此老玩家们都会戏称新玩家为“母球（cue balls）”。

“就业中心这有一大群‘母球’，我需要帮助。”邓肯警官在警方电台中呼叫。寇恩出现在画面中，协助邓肯。他说：“按住 N 键，如果你的头像显示的是电脑，按退出键并检查你的语音设备”，试图让新玩家开启语音聊天。很快新玩家有了回应：“我只想要一辆车，警官。”寇恩自掏腰包给了他 5000 美金，足够在游戏中买一辆普通的车。“钱不太多，但是足够你从 A 地到 B 地，让你安定下来。”寇恩对新玩家说。

回到现实，寇恩在直播中说：“那个人似乎已经投入进来了，我想他会为这个城市增添许多乐趣。”一直以来，Twitch 都像是观众和 GTARP 的桥梁，那些对游戏感兴趣的人，通过直播去了解故事，并沉迷其中。Legacy RP 服务器同时只能容纳 32 个玩家，但是让这么多人同时在一个空间中进行角色扮演已经非常不易。观众看起来很过瘾，但是对那些全力投入在角色扮演中的玩家来说，人越多也就意味着越困难。

寇恩算是真正体验了虚拟与现实的交叉。在

▼寇恩扮演的游戏角色。



经历了紧张的一周 RP 游戏，连续直播 72 小时后，现实和角色之间的界限变得模糊。寇恩说：“我需要休息一下。我开始像克里斯这个角色一样行动，思考，已经无法断开联系。”他发现自己在现实中的城镇里开车时，会想自己是否需要在遇到红灯的时候停下来，还是像在游戏中一样直接冲过去。寇恩意识到自己在 RP 中投入了太多精力。

“他们真该死。团伙中有一个人推翻了证据。”寇恩笑着说。“那是勒妮在游戏中的兄弟，他是俱乐部的财务主管。勒妮被杀后他非常生气，给了我一份口供，内容包括 Condemned 团伙如何射杀寇恩和勒妮，以及他们的军火和毒品生意。每件事都能将他们置于死地。”随着寇恩的讲解，游戏模式的不完美逐渐显露。所有的证据都不会出现在法庭上，光有口供是不够的，但是 Legacy RP 服务器中的警察还没有指纹检测、弹道测试以及传统警察所应该具有的能够定罪的能力。最终结果只能依靠警察局来判断。

寇恩感到非常兴奋，不是因为打击了 Condemned 团伙，而是因为他本以为自己的角色已经死了，然而最终决定他能继续回到故事中。属于他的故事能够继续书写，他开始思考之后该怎么继续和 Condemned 团伙的故事。

对 Legacy RP 服务器中的公民来说，有着一致的目标：在一天之中的所有时段都让服务器满员。这里不断发展，每周都会有更多的人申请加入，那些沉迷于《GTA Online》的新玩家找到了归属。“挖墙脚”的事情在《GTA Online》中也并不罕见。经常会有出色的玩家收到其他服务器的邀请，并且许诺一些比较好的角色。寇恩因为自己的游戏天赋和在角色扮演中的表现，也收到了一些新服的邀请，还许诺让他扮演城市治安官，还有自己的辖区。面对这样的诱惑，他依然决定留在自己原本的地方。“也许我会在那儿建立一个新角色，但是 Legacy 永远是我的家。”

到了直播时间，寇恩准时上线，为观众们解说着发生的一切。游戏世界千变万化，寇恩的角色也已经改变。之前的事件让他成为了更加严厉的警察。他拒绝给任何人回旋的余地，和律师争论，一再挑战市民们的底线。他的角色渐渐失去了控制，同时，更多的犯罪组织进入城市，开始新的犯罪。某天，初级警探克里斯·寇恩接到了新的出警电话，这一次，在枪林弹雨袭来之时，寇恩并不打算逃跑。这一次，也不会有任何调查，寇恩决定放弃自己的角色。克里斯死去的那一刻，服务器上几乎没有人。他的故事也不会有其他的结局，只是一个普通的警察，遭遇了无聊的犯罪分子的袭击，在一个漫长的夜晚被枪杀。

第二天，寇恩创建了新角色——又一个警察。新的旅程，新的故事即将开启。寇恩完成了自己的目标，角色扮演又将继续。他同千千万万沉迷角色扮演的玩家一起，日复一日记录着自己与游戏的专属故事。



▲寇恩的直播画面。

在 GTARP 里，没有人会尝试“赢”，相反，大家的目标都是享受这段旅程，创建属于自己的故事。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

订阅服务 微软的下一个蓝海战略



2018 年 8 月 27 日，微软冷不丁地推出了一个名为 Xbox All Access（下文简称 XAA）的服务，只对美国实体店开放。订阅该服务的玩家只需每月支付一定数量的金额，便能获得一台 Xbox 主机，同时还可以享受两年免费的 Xbox Live 金会员服务以及 Xbox Game Pass（下文简称 XGP）服务。

对于还没有购入 Xbox 的玩家来说，这项服务可谓是一套“终极入坑利器”，因为你每月只需支付一笔很小的金额，便能玩到 Xbox 最新的主机系列，以及 XGP 游戏库中数以百计的游戏。而更为重要的是，在两年后，玩家便能完全获得所订阅主机的所有权，与智能手机行业的合约购机服务有些类似。这种将主机、游戏、其他服务一同并入游戏订阅服务的体系的做法在业界中还是首次出现，因此不少媒体都将其称为“终极订阅服务”。

XAA 与正常的购买相比究竟合不合算呢？让我们先来算一笔账，根据游戏主机的不同，XAA 主要分为两档，第一档订阅主机的机型为 XOne S，玩家每月需支付 21.99 美元，第二档的机型为 XOne X，每月需支付 34.99 美元。除此之外，玩家无需再支付其他额外费用，并享受和正常购买行为同等的售后服务。由于订阅期限为两年，因此订阅 XAA 的玩家最多需要花费 839.76 美元（XOne X 机型），最少则为 527.76 美元（XOne S 机型）。考虑到目前美服金会员和 XGP 的订阅价格均为每月 10 美元，持续订阅两年则需要 480 美元，也就是说，订阅了 XAA 服务的玩家实际上是以 47.76 美元和 359.76 的价格分别购买一台 XOne S和XOne X。对比目前两台机器的市场价格，订阅 XAA 明显要比单独购买主机和服务划算得多。

保守or冒进？

游戏订阅服务在业界早已有之，但早期的订阅服务无论是在覆盖规模还是优惠力度上都没能达到改变玩家消费习惯的地步，直到近年来随着数字版游戏的兴起才有所改观。微软在推广游戏订阅服务上可谓是充当了一个“排头兵”的角色，早在 2012 年，微软就在美国率先推出过一款售价 99 美元的 Xbox 360 优惠套装，该套装包含一台 4G 内存的主机以及 Kinect 传感器，以该价格购买优惠套装的玩家还需每月额外花费 14.99 美元订阅 Xbox Live 金会员服务以及其他有线电台的流媒体内容，订阅期限与 XAA 一样为两年。虽然严格来说，微软在这项活动里只是将主机优惠套装和订阅服务捆绑在了一起进行销售，与如今 XAA 服务从主机到游戏再到会员服务“一条龙”订阅有很大区别，但也算是第一次模糊了买断制与订阅制的界线，为后来的 XGP 出现铺平了道路。

从早期的服务订阅（金会员和流媒体服务）到这两年的游戏订阅（XGP）再到如今的主机订阅（XAA），不难看出，这些年来微软一直在有计划地将订阅服务逐步引入以买断制为主的游戏业界，虽然目前还没有到改变整个业界的销售模式的程度，但在培养玩家习惯的方面收效也十分明显。在去年 XGP 推出后，这种全新的游戏销售模式很快便吸引了众多玩家的目光，毕竟每个月只需花费很少的钱便能畅玩数百款游戏的诱惑力可比花费高昂金额挨个购买要划算得多。如今时隔仅仅一年，微软再次向前迈了一大步，XAA 的推出将订阅服务的范围扩大到了主机，虽然前者在推广范围上并没有 XGP 那么广阔，试水的意图也很明显，但仍然收获了大量关注和讨论。许多人开始担忧微软的步子迈得太大会收到反效果，例如去年 XGP 推出时就已经遭到了以零售商为主的业界人士的抵制，而更为激进的 XAA 一旦大面积推广开来，所受到的阻力将会比 XGP 要严重得多。

那么，微软的信心是从何而来？订阅服务又究竟是否是未来主流的游戏销售模式呢？

未来也许并不遥远

回过头来再看订阅模式本身，毫无疑问，它的优点很多，而且显而易见。首先，用户通过订阅能以一个极低的价格得到心仪之物（即便在到期之前这个物品的所有权并不属于他），与存在利率的分期付款相比更加优惠，因此在吸引顾客方面相比传统销售模式有很大优势；其次对于销售方来说，漫长的订阅期能够把用户牢牢地攥在自己的手中，这对用户粘性和忠诚度的培养无疑是



▲包含金会员订阅服务的 Xbox360 优惠套装。

一个极大的助力；销售方自身也能通过这个模式在未来很长的一段时间内获得稳定的预期收益，为公司的战略部署降低了难度。

或许很多人没有注意到，游戏行业发展到今天，厂商的销售模式其实一直都在不断发生着变化。从最初以实体零售为主，到如今数字版游戏与实体版平分秋色，再到已经显露出冰山一角的“云游戏”，游戏其实是在逐步剥离“商品”这一属性，而越来越像是一种“服务”。消费者享受到的不再是一件具有实体形态的商品，而是一项以“玩游戏”为主要内容的全方位在线服务。从这个角度来看，微软如今大力推广的“订阅服务”或许正是为了主动迎合这一潮流，即使它仍然存在很多弊端。以目前的 XAA 为例，XOne X 机型的订阅费用优惠幅度很小，如果算上节假日实体店铺的折扣，便很难在价格上占据优势，而金会员等服务也能通过切服来得到价格更低廉的版本；此外，XAA 将游戏主机、金会员和 XGP 强行捆绑在了一起，很难吸引那些对金会员和 XGP 兴致寥寥的玩家，更别提已经拥有主机的玩家了。因此在其他厂商没有跟进的情况下，订阅服务很难在短时间内对业界产生太大的影响，毕竟低廉的价格也需要订阅玩家的数量来支撑。微软当然明白这点，但目前仍然选择“赔本赚吆喝”的原因与其在当前主机世代下的竞争形势有关：谁能提前占领下一个蓝海，谁就有更大可能在下一个主机世代中胜出。而从宏观来看，即使订阅服务真的不足以代表未来，也至少在如今主机利润率极低的情况下，为业界的盈利模式提供了一套新的解决方案，这对各方来说都是一件好事。未来究竟如何或许还得等到下一个世代才能见证，但无论如何 XAA 的推出至少给厂商和玩家们提了个醒：未来也许离我们并不遥远。



北山杉

从宏观来看，即使订阅服务真的不足以代表未来，也至少在如今主机利润率极低的情况下，为业界的盈利模式提供了一套新的解决方案，这对各方来说都是一件好事。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 蜘蛛侠 ■出自《漫威蜘蛛侠》
■Coser 六等星 ■插画 西达cida

游戏月旦评

刃之异邦人
Blade Strangers



NS/PS4

[19]

■Nicalis ■格斗
■2018年8月28日 ■中文版

游戏简介： 本作是一款跨界格斗游戏，来自不同世界的强者们被称为“mote”的电脑召唤到同一处。参加大会的人不知为何被召唤而来，只知道他们将要参加一场武术大会，在大会上胜者将会成为新任“Blade Stranger”，但他们都不知道危机才刚刚展开。

·fans向 ·酣畅爽快 ·竞技对战

优点：·独立游戏人物参战 ·立绘画风优秀

缺点：·单机剧情无趣 ·格斗系统浅显

番茄沙司（实习）：本作是一款“关公战秦琼”式的跨界格斗游戏，《铲子骑士》《以撒的结合》这类独立游戏中的人物也有在本作参战，让人眼前一亮。然而实际进入游戏后，让人大失所望，首先参战人数较少还不均衡，一些作品参战人物高达四个，而另一些独立游戏参战人物却只有一个。在进入故事模式后，本期待着会利用参战作品多的优势，在冲突中展现各作品人物的魅力，实际却落得个“不服就干”“我不会输的”的老套戏码。至于平凡的格斗系统，进一步拉低了本作的可玩性。



▲来自各个作品的角色齐聚一堂并展开战斗是本作的魅力之一。

虽然本作各方面看起来都很简陋，但具备了一款格斗游戏应有的素质。游戏基本上没有搓招，配合上下左右 4 个方向外加各种按键组合就能出招，因此即使是不玩格斗游戏的人也能在很短的时间内上手。游戏主打联机模式，提供了较为丰富的玩法，单机内容就相对薄弱了。

松风（实习）：作为格斗游戏本作上手难度很低，大部分招式只需两个键，最多的也不过三个键而已，对新手非常友好，而传统格斗游戏该有的网络对战和街机模式等功能也一应俱全。但可操作角色目前只有 14 名实在太少，个人剧情也偏短。此外每次战斗开始前必定会有一阵卡顿，非常影响连续战斗时的体验。

STEAM评论 COMMENTS

Kamil 评《刃之异邦人》
玩挑战模式的时候角色经常会失去碰撞体积变为无敌状态，这个恶性 BUG 希望尽快修复。

EoniAn 评《刃之异邦人》
UI 和操控体验非常糟糕，音乐和音效算是为数不多的优点。

火影忍者博人传 新忍出击
NARUTO TO BORUTO シノビストライカー



PS4/XOne

[19]

■BNEI ■动作
■2018年8月30日 ■中文版

游戏简介：本作是一款以《火影忍者》为题材的 3D 在线对战游戏，支持 8 名玩家进行 4V4 组队战斗。玩家将扮演一名忍者前往木叶村参加“武术大会”，和来自世界各地的忍者们同场竞技。游戏角色的外观、装备和忍术均支持自定义，此外也有丰富的 PVE 挑战内容。

·fans向 ·多人联机 ·竞技对战

优点：·精致的人物建模 ·新颖的战斗系统

缺点：·联机质量不稳定 ·PVE 任务较少 ·匹配机制不太合理

本作的玩法有别于其他《火影》游戏，以在线对战为主要卖点，淡化了单人剧情部分，新加入的拜师系统十分新颖，令人眼前一亮。战斗方面，以 4 人小队为中心的战斗真实还原了原作的设定，代入感很强；定制化的忍术系统和 4 种职业的划分进一步增加了玩家之间的战术配合，使双方战斗不再是单纯的比拼武力；多种多样的游戏模式也丰富了游戏的可玩性。不足之处在于匹配机制不太合理，在等级较低时有遇到高等级对手的状况，使游戏体验大打折扣。



▲忍者天团降临！

对于《火影忍者》类游戏来说，这种组队进行 PVP 和 PVE 的游戏体验还算新鲜，但也仅仅是玩法新鲜而已。**游戏的模式非常单一，在单一的模式下角色的技能和操作也不够丰富。**虽说是一款粉丝向的游戏，但游戏糟糕的联机体验依然让人很不愉快。队友之间没有交流手段，对于挂机的队友也没有举报渠道。

作为知名动漫 IP，本作相比之前的不少同题材作品质量下降很多，全程在线游玩这种模式也值得推敲。游戏的玩法虽然很多，玩家职业分配系统也很有想法，但也仅限于想法层面，实际游玩时各种细节上的问题严重影响了战斗的乐趣与平衡，并且最大的卖点忍术的可选择内容也严重不足。

VG评论 COMMENTS

烟花亦冷 评《火影忍者博人传 新忍出击》
本作和之前的作品都不同，完全是另一种玩法。每一次任务都要强制看半天剧情，时不时还有没完没了的读盘。

单机党无所畏惧 评《火影忍者博人传 新忍出击》
手感还行，锁定差评，画面非常讨喜。任务解锁条件不明朗，玩了将近三小时打了四五个任务，其他任务全是锁着的而且没有如何开启的提示。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

小龙咖啡馆
Little Dragons Café



NS/PS4

[19]

■Marvelous ■模拟经营
■2018年8月30日 ■中文版

游戏简介：本作是和田康宏与 Marvelous 携手打造的治愈系模拟经营类游戏，人设画师为负责过“《牧场物语》系列”的まつやまいぐさ，不过本作的最大卖点在于收集食材制作料理来经营咖啡馆，体验在咖啡馆里遇到的形形色色的客人所带来的各种各样的故事。

·小清新 ·家庭悠闲

优点
· 清新的画风
· 种类丰富的料理

缺点
· 经营要素薄弱
· 剧情套路单一
· 细节调整欠佳

虽说游戏类型是模拟经营，不过由于本作没有金钱概念，所以经营要素除了用来开主线之外就没有更大的用处，到后期甚至有种辛苦收集到的食材正在被浪费的感觉。**食材和食谱碎片的收集是游戏里最重要的部分**，探索期间有时候需要给龙投喂食物来回复体力。给咖啡馆帮忙时经常会出现主角被其他 NPC 推着走导致无法前进的现象。在狩猎的时候不能直接骑在龙身上带着他一起打野兽，而是离开龙背上必须绕到野兽身后来打，这样的操作虽然保证了安全，但很绕圈子。



▲骑上龙了！然而还是打不过一头小猪！

立体彩色漫画一般的画面很养眼，尽管继承了《牧场物语》的悠扬风格，但玩法上又有所区别，包含了经营、冒险等丰富的元素。王道的故事充满了童话式的浪漫，而料理系统则是个人比较喜欢的部分，玩家每次完成菜品后会有质量评分，需要注重搭配与上菜才能吸引客人，最终取得好的业绩。

本作的经营题材和温馨可爱的画风对于喜爱《牧场物语》的玩家有着很大的吸引力，但相比“《牧场物语》系列”极其丰富的游戏内容而言，本作不仅流程单调，可玩要素也着实有些贫乏，整个游戏就是重复循环地收集食材，在操作、系统方面有许多不人性化之处，且读盘时间太长令人烦躁。

VG评论 COMMENTS

MaQianNa 评《小龙咖啡馆》
游戏基本上全程都在收集食材，每一天都在到处跑收集。在家中呆一整天想着可以做点有意思的事情结果等了半天都没有客人来，来了也没几个。

空之飞鸟 评《小龙咖啡馆》
1. 游戏无时无刻不在读条，换个场景要读条，加载动画要读条；2. 频繁掉帧，做菜时掉帧，在场景中跑动时也掉帧；3. 收集元素单一且无聊；4. 咖啡馆的经营元素完全感觉不到。

信使
The Messenger



下载

NS

[25]

■Devolver Digital ■动作
■2018年8月30日 ■中文版

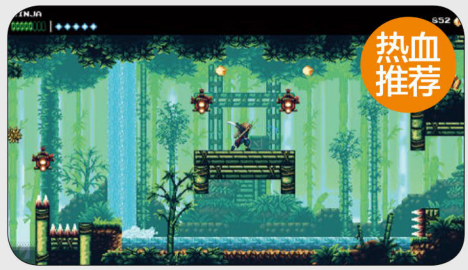
游戏简介：本作是一款向 FC 经典名作《忍者龙剑传》致敬的游戏，游戏风格与之相差无几，只是加入了升级、二段跳等元素。不过随着流程的推进，游戏玩法会发生变化，玩家能在两个时空之间来回切换，访问不同的区域来完成收集和解谜。

·像素怀旧 ·银河城 ·收集育成

优点
· 富有挑战性的难度
· 出色的关卡设计
· 两种风格的无缝转换

缺点
· 少数场景会掉帧
· 没有二周目

游戏前半段是“忍龙”，后半段是“银河城”。动作方面难度适中，探索方面内容丰富，两种风格相得益彰。而且玩法的转变也顺带解释了剧情，设计上可以说是独具匠心。中文版翻译十分出色，各种网络词语的运用很接地气，只有极少数的翻译问题。细节方面也有一些特色，像是进入水中时音乐会发生变化等等。整个游戏打下来感觉意犹未尽，全收集后的奖励略为让人失望，如果能使用剧情中出现的历代信使就是不折不扣的神作了。



▲“忍龙”与“银河城”的结合是游戏的最大亮点。

松风（实习）

虽然本意是致敬《忍龙》，但本作却在其基础上加入了很多属于自己的元素。除了优秀的动作系统和后期整体风格的转变外，幽默风趣的吐槽和接地气的翻译也给玩家带来了别样的游戏体验，仿佛不是信使而是玩家本身在直接与游戏中的人物对话。

的确是一款“忍龙”风的作品，复古的像素画面与音乐都非常带感，尤其是后者还会根据环境有变化，比如角色潜入水底，BGM 也变成了水中低沉的发音，细节值得点赞。游戏的动作性不错，击中物件能再跳跃这一设定增强了操作上的节奏与手感，场景多样的陷阱机关也让闯关变得紧张刺激。

VG评论 COMMENTS

索利德斯内克 评《信使》
如果说《空洞骑士》的特色是史诗感,《铲子骑士》特色是精巧,《死亡细胞》是动感，《信使》的特色就是处处有惊喜。

心流 评《信使》
本作在 2D 横版动作游戏中可以算是顶尖级别的游戏。手感、关卡设计、音乐等方面都十分优秀。空中进行过有效攻击可获得一次额外的跳跃机会是一大亮点，不会太强但绝对可以玩出花。

秋沙雨
上一次接触《牧场物语》还是 NDS 上的《双子村》，在此之外也就玩了 GBA 的那部经典之作。虽身为“假粉”也依然一而再再而三地挑战和田康宏的游戏，上次是《万物诞生之日》，这次是《小龙咖啡馆》。但是在游戏里看到种田捡蛋钓鱼等熟悉的场景之后，还是不由得比较想要一部正统的《牧场物语》新作。

三日月
作为一个 CRPG 爱好者，《神界 原罪Ⅱ 终极版》是我玩过的同类游戏中完成度最高的一个。在剧情文字量方面可能不如《永恒之柱》、《博德之门》这种以剧情见长的游戏，但它在游玩体验上超越了其他竞争者，是一个真正能让玩家们“爽到”的好游戏。

六等星
最早接触的超级英雄题材作品虽然是 DC，但过于黑暗的风格令还是孩子的我感到畏惧，而后接触到的漫威英雄蜘蛛侠则令我亲切许多。之后关注的大多是影视作品，直到漫威电影宇宙的建立才逐渐感受到了漫威各种平行宇宙的魅力。虽然开放世界游戏对于我而言首先就是扣分项目，但是结尾如此劲爆的彩蛋又不由让我加上了扣去的那些分。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分
的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分
的游戏为**“热血推荐”**

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

神界 原罪Ⅱ 终极版
Divinity: Original Sin Ⅱ Definitive Edition



PS4/XOne

[29]

■Larian ■角色扮演
■2018年8月31日 ■中文版

游戏简介：本作为去年 9 月发售的《神界 原罪Ⅱ》的强化版，在原版的基础上加入新剧情和新角色。玩家扮演因各种原因成为阶下囚的主角，在逃出生天的过程中不知不觉成为决定世界命运的关键。数量且路线繁多的支线任务、自由的战斗系统以及角色养成是本作的卖点。

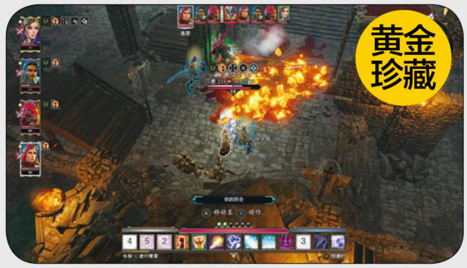
·策略战术 ·剧情派 ·内容海量

优点：
· 高自由度的玩法
· 出色的剧情
· 细节满载的世界

缺点：
· 上手难度略高
· 小 BUG 不断



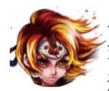
从一个角色扮演游戏的角度来看，本作的剧情和实际游玩部分都无可挑剔。无论你单纯只想看剧情，还是想享受硬核的策略角色扮演，本作都能满足你的要求。每个主角都有属于自己的故事，数量繁多的支线任务和路线选择保证了游戏的耐玩度。真要鸡蛋里面挑骨头的话，本作的难度曲线不太合理，初期指引不够且难度过高，中后期我方却能依靠技能和装备碾压敌人。流程头重脚轻的问题依然存在，最终章无论是质还是量都难以让玩家满意。



▲针对主机版，本作在操作上的优化做得相当不错。



本作的完成度和自由度都已经超乎想象，但还是有一些不完善的小细节。从宏观的角度来看本作还不够登峰造极，但**从 RPG 层面来说，本作已经是市面上最好的作品。**真相总是扑朔迷离的主线和有趣的支线相辅相成，战斗挑战性十足，家用机版有中文也让体验更上一层楼。



从 PC 移植到主机平台，UI 和操作方式上的改进让本作的手柄体验非常舒适。圆盘式的设计让打开菜单找到对应项目的操作可以非常快捷，而诸如切换控制角色、选择技能、整理物品等操作也可以用手柄相对轻松地完成。但由于手柄的局限性，“地下城城主模式”没有被带到主机版稍显遗憾。

漫威蜘蛛侠
Marvel's Spider-Man



PS4

[27]

■SIE ■动作冒险
■2018年9月7日 ■中文版

游戏简介：本作由索尼与 Insomniac 合作开发，将全世界最经典的漫威超级英雄再次搬上游戏舞台。故事将从蜘蛛侠从事英雄生涯八年后开始叙述，众多漫威世界经典反派悉数登场，是漫威粉丝们不容错过的漫改精品游戏。

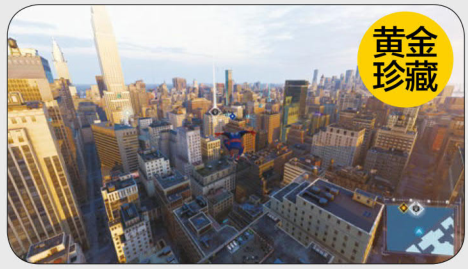
·fans向 ·开放世界

优点：
· 电影式剧情安排
· 人设塑造真实完善
· 优异的画面表现

缺点：
· 耐玩度不高
· 公式化开放世界



作为漫改开放世界游戏，精美的画面是最值得赞赏的优点，而电影式起承转合的剧情安排保持了整体节奏，将支线项目的影响降到最低。蜘蛛侠的摆荡、攀爬、战斗、道具等也完美还原了蜘蛛侠在粉丝心中的形象，更别提还有一堆平行世界的服装以及漫威彩蛋了。不过**本作仍没有逃脱公式化开放世界的框架**，虽然减少了重复劳动的垃圾时间，令剧情更加紧凑来保证玩家快速体验剧情，在厌烦的同时结束游戏，但单纯逃避不是规避缺点最佳手段，续作开发会显得更为困难。



▲荡秋千模拟器。



优秀的画面与爽快的战斗系统奠定了本作的高素质。蛛丝摆荡系统不亚于战斗的爽快，熟练掌握后玩家可以享受跑酷的快感。流程的主线剧情长达 20 小时，而其余要素中满布的彩蛋也能让爱好者兴奋不已。可惜的是本作并没多少跳脱框架之外的内容，收集要素也是千篇一律，缺乏新颖的感觉。



极其爽快的摆荡移动系统从本质上超越了此前所有的蜘蛛侠题材作品，相比起来游戏的其他方面显得并没有太多的革新之处，但是稳健而完美配对蜘蛛侠题材的开发思路让所有内容都显得好玩、合理而且贴合主题。从漫画粉丝角度来看，取材于原作但是在发挥上不拘一格的故事更是令人眼前一亮。



曾打造了《日落过载》和《瑞奇与叮当》的 Insomniac 今次与漫威联手，推出了这款 PS4 独占新作《漫威蜘蛛侠》。本作尽可能地还原出了蜘蛛侠的强大能力，为玩家带来了从未有过的独特体验。本作目前在游戏时光网站共有 216 位玩家进行了评分，平均分为 8.7。

VG评游戏

幕影
客观来看，本作有一个开放世界游戏普遍有的缺点，但作为一款 3A 游戏，细节打磨得很好。我是一名蜘蛛侠的粉丝也喜欢开放世界，更爱 3A 级的游戏。

wiifyo
本作将漫威电影的“观赏”变成了“扮演”。虽然本人并不是什么忠实粉丝，但仅从一名玩家的角度来看，本作把电影的感觉还原得很好，自己就像是一名左右电影发展的导演一样。

婆娑弥乱自在天
在纽约去感受《蜘蛛侠》电影级别的高空摆荡，还有什么不满足的呢。

karmakuma
画面、剪辑、动作手感全属于业界高水准。但看着地图上慢慢解锁的图标，公式化开放方世界的内核显露了出来。

全主机制霸
空中摆荡让人上瘾欲罢不能，更享受这种犹如动画中《进击的巨人》的临场感，帅气连贯且表演感十足的动作，富有节奏与拳拳入肉的打击感，加上不错的剧情让人想去了解这个世界故事。

哲尔尼亚斯
支线内容很丰富，收集不少，主线也很好，在城市里各种飞，很爽！但是我说个缺点，作为漫威世界超级英雄的题材，小蜘蛛被刻画成了以灵活性为主的英雄，力量方面几乎只能和路边恶棍打成平手，官方对蜘蛛侠的设定可是轻松举起一辆重型卡车啊！

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



文 乌冬 美编 01

猎人·集·会·所

在 8 月 22 日 ~ 24 日举行的电子游戏开发者大会 2018 上，《MHW》的制作总监德田优也举办了讲座“从场景和怪物的制作工程来解读《MHW》的游戏设计”，其中有不少开发逸闻，这次的专栏就来看看这次的讲座。



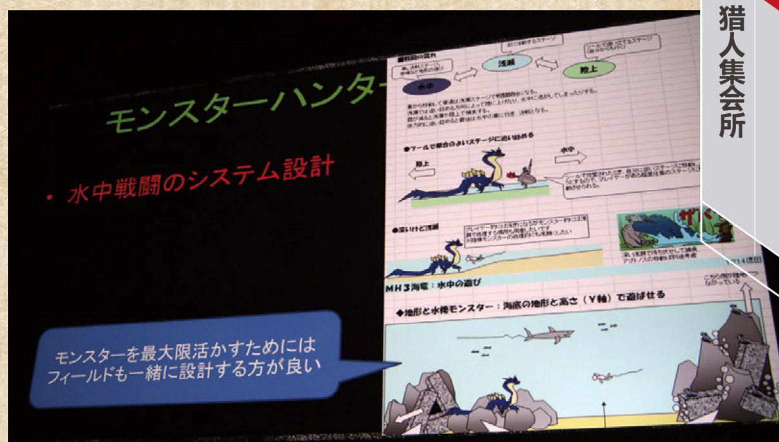
在持续的《怪物猎人》开发中获得《MHW》的构想

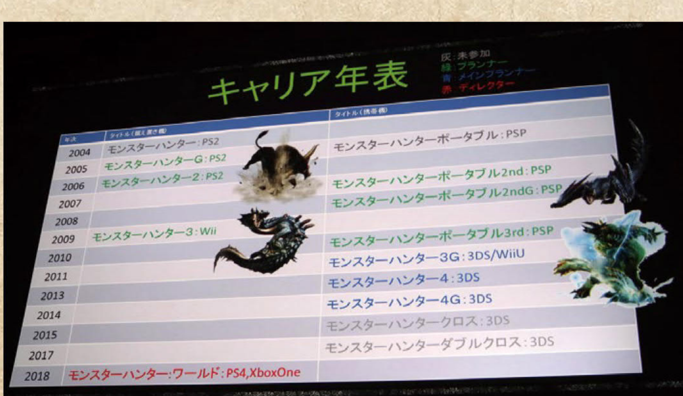


德田 2004 年进入 Capcom，从 2005 年开始着手“《怪物猎人》系列”的制作，负责过该系列许多怪物的设计，包括金狮子、轰龙、迅龙、海龙和雷狼龙等，都出自德田之手。

在自己的工作经历中，德田认为最重要的就是《怪物猎人 3》的开发工作。《MH3》以水中战斗和怪物的生态为重点制作，德田领队的怪物企划组在这里面则负责所有怪物的设计以及监修。

设计水中战斗时，他们特别为怪物在浅滩和水中加入了不同的行动套路，并让水中战斗和地上战斗保持相同手感的基础上，加入了纵向的移动和回避等。在开发过程中，德田感觉到“要最大限度地活用怪物，最好是和场景一起设计”。





并且，在划分怪物出现的地图和怪物的强弱排序，以及整理怪物的骨骼种类时，他还重新体会到“《怪物猎人》的游戏体验是以怪物为中心的”。

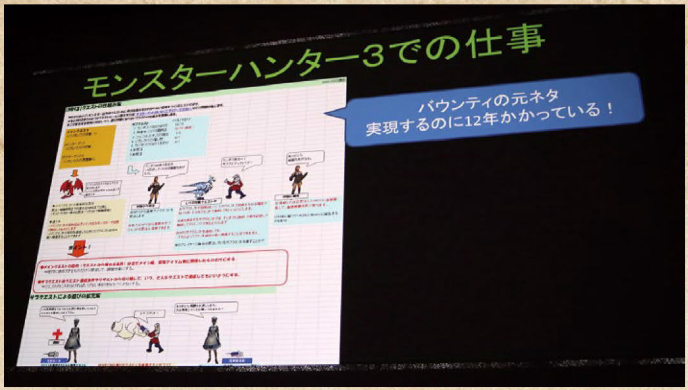
比如在游戏的序盘，需要配置能教玩家基本狩猎方法的怪物，在玩家熟悉后，再配置让玩家碰壁的非传统型怪物，玩家克服后再配置正统派的怪物。就是在这样的设计过程中，让德田也开始对于设计任务产生兴趣。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

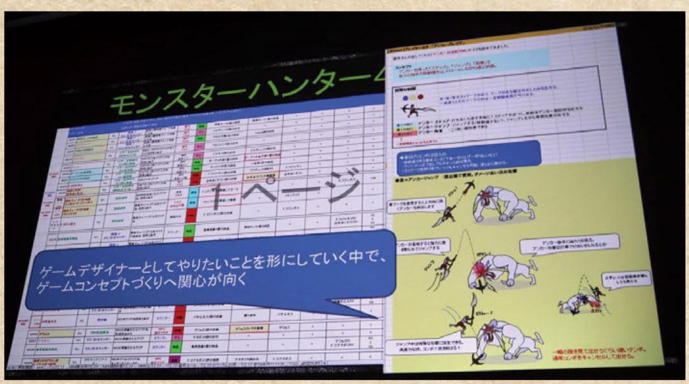
在《MH》系列”传统任务系统的基础上，德田提出了和任务达成条件无关、只要打倒一定数量的怪物就能获得报酬的副任务的提案。这个主意在《MH3》中因为不符合游戏的概念而没有采用，但在《MHW》中则以奖金的形式登场。

另外，他还提出过使用针筒之类的特殊道具吸取怪物体液的点子。这个点子至今都没有实现，但他表示“总有一天会加入到游戏中”。



在那之后，他担任了“《MHP》系列”的策划，然后再到《怪物猎人4》的主策划。在主打“高低差地形”和“活用高低差狩猎”的《MH4》中，他负责怪物和任务的全体监修以及设定场景的规则。关于任务的规则，基本是延续前作，但像《MHW》这样把和主剧情有关的任务独立出来，让玩家更容易理解的做法，其实从这时就有考量过。

德田作为主策划，他对自己没有直接负责的部分也给出了建议。在演示的 PPT 中，他介绍了自己提议的可以射出钩子、让其勾住支点进行跳跃的武器，这个和其他制作人员的点子结合起来，最终诞生了操虫棍。就是在这样不断磨练的过程中，让德田开始关注作为游戏基本的“设立概念”部分。



遵循项目目标的概念设计

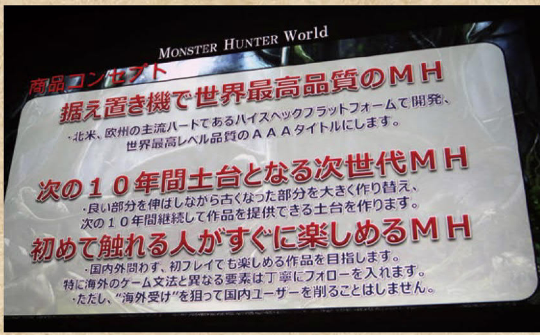
在开发《MHW》时，德田作为制作总监订立游戏的基本概念，并对手下的工作进行确认、判断和发号施令，从而对游戏的整体素质和交货期限负最终责任。

虽然是游戏总监，但并不是说可以随心所欲制作自己喜欢的游戏，而是要遵循项目的目标，具体来说就是制作人辻本良三提出的“在家用机上制作面向次世代的《怪物猎人》”、“做出日本和海外的玩家都能玩得开心的游戏”、“发售时间为 2017 年年底”这三个目标。



以这三个目标为前提，德田在游戏开发初期的 2014 年，先是提交了《MHW》概念图订单。从公布的概念图中，可以看到大型怪物之间弱肉强食和环境生物等生态要素、另外还可得知会有 3 只以上的大型怪物同时出现在同一场景中以及有艾露猫等。

作为商品概念的是“家用机上世界最高品质的《怪物猎人》”、“能成为下一个十年基础的《怪物猎人》”、“就算是初次接触的玩家也能马上体验到乐趣的《怪物猎人》”这三个。



游戏的世界观是从商品概念的基础上组建的。舞台设定在新大陆，玩家作为调查团的一员，追寻巨大古龙渡海的原因。由于背景是新大陆，所以可以做出和以往系列完全不同的生态系统，同时也能让初次接触系列的玩家更容易投入，调查团这个设定则是让奖励有新发现的玩家有一个合理的理由而想出来的。

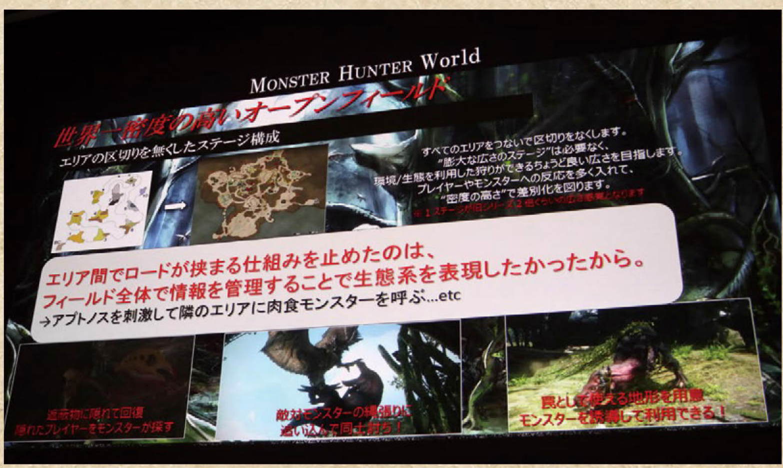


在动作层面上则是以无缝衔接为目标，“《怪物猎人》系列”经过了漫长的发展，虽然动作的完成度已经相当高，但是在做出部分动作时，动作还是会停顿，所以《MHW》里有了回复和上弹时也可行动的想法，让动作不会停下。



场景设计的目标是“高密度”，玩家可利用环境隐藏自身或是设计怪物。另外由于换区不需要读盘，所以刺激草食龙让它们移动到相邻的区域并引诱大型肉食怪物过去的玩法也成为可能。

德田通过以上几点做出总结，“让玩家有怎样的游戏体验和开发团队想做怎样的事情是密不可分的”。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

场景和怪物的设计

在这次讲座中，德田还讲到了关于《MHW》场景以及怪物设计的具体细节。

玩家最初来到的场景“古代树森林”是以重视生态为方针设计的。比如在难度较低的开阔场所设置草食龙，再深入一些就会遇到肉食怪物大凶豺龙以及作为玩家第一个难点的蛮颚龙。而在这张地图的中央区域，则栖息着作为这一带生态顶点的火龙。

接着是分配玩家可以利用的场景机关，比如可以放出麻痹瓦斯的青蛙和冲走怪物的水坝等，需根据场景和怪物的难度去配置。德田表示，“因为场景上需配置的东西比以往的作品都要多，所以设计时会把要素分解出来”。

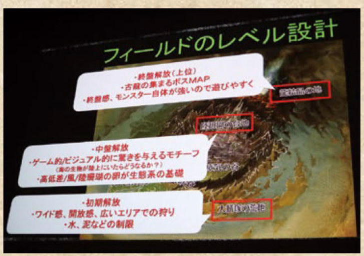






玩家熟悉了游戏后登场的“瘴气之谷”，是德田很久之前就想做的场景。瘴气之谷的灵感来自于“大象墓场”和“鲸骨生物群集”，以古龙的尸骸为中心形成的生态系统，是《MHW》的故事以及新大陆全体的生态的基干部分。

另外，在游戏初期登场的“大蚁冢荒地”，是在保持了开放感的前提下再加入水和泥的限制设计的；游戏终盘出现的“龙结晶之地”由于栖息在这里的怪物已经很强，所以场景则设计得比较容易探索。以上这些都是之前讲的场景要和怪物一起设计的举例。



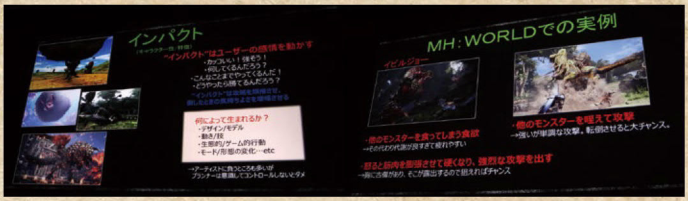
德田表示游戏中的怪物是“给予玩家适度压力，但又能打倒的存在”。

另外，从“和同一个怪物战斗多次”、“玩家可做的事很多（武器种类多）”、“序盘到终盘有多种怪物登场”的“《怪物猎人》系列”的特征中，做出“同样的怪物无论狩猎几次都很有趣”、“用哪种武器来狩猎都很有趣”、“不是单体，从序盘到终盘的全体构成都很有趣”这几点是很重要的。

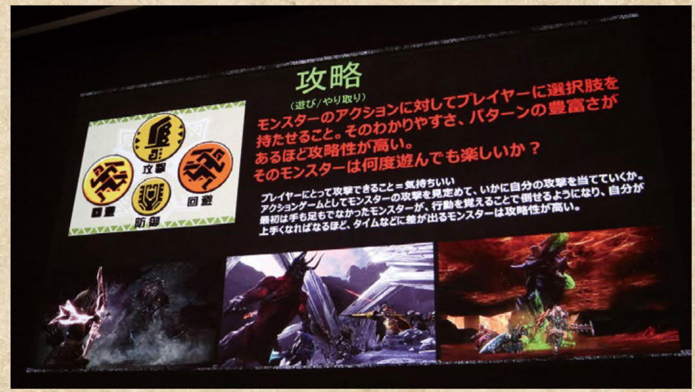
要实现这几个重点，就需要有来自怪物个性和特征的“冲击”，以及促使玩家游戏的“攻略”两个部分。

冲击是指举起巨大的石头和做出和自身身型不符的飞跃等让玩家看到会吃惊的要素，还有要让玩家产生“这种对手要怎样才能战胜”的想法，在实际打倒怪物后，玩家所获得的感动也会倍增。

德田还提到怪物的设计主要受原画和建模左右，如果游戏设计者和策划都不特别去意识这点，那就可能做出缺少冲击的怪物。

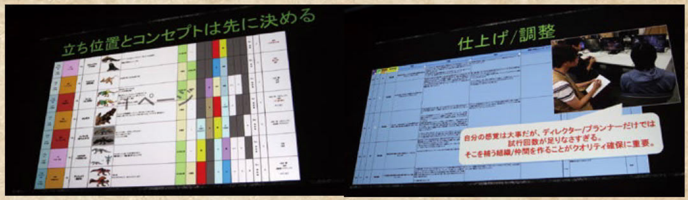


关于攻略，玩家在面对怪物时有较多的选择非常重要。比如最初觉得某个怪物的攻击只能用防御来应对，实际上朝着怪物的方向回避就能躲过并获得反击的机会，当玩家意识到这点时，狩猎的乐趣也会随之增加。简而言之就是“像这种情况越多，就表示这个怪物越有攻略性，与无论狩猎几次都很有趣这点是分不开的”。



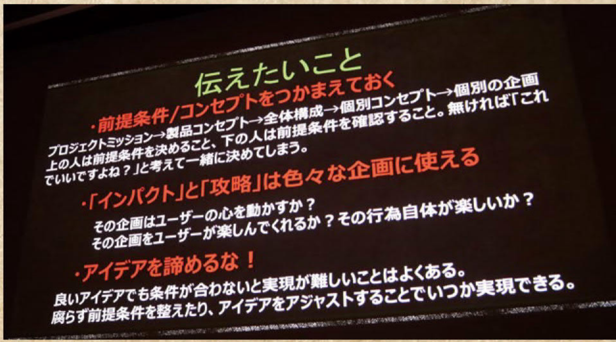


德田还说，如果能尽早决定登场怪物的地位和设计概念，就有更充裕的时间调整平衡性。还有在怪物成品出来后的检查以及和调整团队保持紧密来往，都能提升成品的品质，做出接近自己想要的怪物。



在讲座最后，德田总结出 3 个在做策划时的心得，那就是“确定前提条件 / 基本概念”、“冲击和攻略”、“不要放弃点子”。

还有对于想成为游戏设计师和策划的人，他建议“有制作规则或是改变规则来取悦人的经验将是一大优势”，并举例说自己曾在学生时代有制作过 TRPG 规则的经验。最后以“将自己做出的东西去取悦人作为经验，虽然这个很难但很值得尝试。在有这点认识的基础上进入游戏业界，那会在以后的路上顺利很多”作为讲座收尾。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 六等星 美编 NINA



本作整体难度很低，设置中有不少选项可以大大节省玩家的时间，并且作为开放世界的游戏，本作的收集却出乎意料的容易，因此下文的攻略也不再赘述这些显而易见的内容，主要以战斗心得为主。不得不说哪怕调成最简单的难度，敌人的伤害依旧非常夸张，如果没有掌握好战斗窍门的话可会吃不少苦头。

攻略透解 GUIDE THROUGH

MARVEL

SPIDER-MAN THE CITY THAT NEVER SLEEPS

系统指南

游戏版本：1.04版
通关时间：15~20小时
白金时间：30~40小时

漫威蜘蛛侠		PS4 SIE
Marvel's Spider-Man		动作冒险 中文版
2018年9月7日	本地1人	无对应周边
售价398港币		

键位说明

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
L1	装置轮盘
L2	瞄准
L3	蹲坐/俯冲
R1	使用装置
R2	摆荡/奔跑
R3	蜘蛛感应
□	普通攻击
×	跳跃
○	回避
△	蛛网重击
OPTION	暂停菜单
触控板	游戏菜单



蛛丝移动心得

游戏不存在载具的设定，蜘蛛丝是蜘蛛侠主要的移动方式，那么如何在不利用快速移动点的情况下，快速的到达目的地成为了每一名玩家的必修课。虽然看上去各类动作非常华丽，不过实际操作起来还是很简单的。

基础摆荡

基础摆荡是比较容易上手的初期移动方式，只要四周有高于玩家的建筑、栏杆等，按住R2键便可开始摆荡，想更快的朝前移动便在摆到水平方向时松手，一直按住R2键则可以提升摆荡的高度，最高可达到蜘蛛丝黏着点的高度。



© 2018 MARVEL
© Sony Interactive Entertainment LLC

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

空中弹跳

在摆荡空中的时候按下 × 键，可以向前方发射蛛丝，使蜘蛛侠向前飞跃一段距离，配合摆荡可以快速水平方向移动。此外还能强制转移摆荡的惯力方向，在空中进行急转弯。

学会了技能“蛛丝射手 - 快速弹跳”后，可以在空中进行两次弹跳操作。

定点飞跃

游戏会自动标识出屏幕中间区域最近的可站立地点，按下 L2+R2 键即可弹跳到指定点处。后期随着摆荡要求地越来越复杂，会频繁使用这个操作来精确快速的到达指定位置。

当玩家跳出去踩到指定位置之前，按下 × 键即可在落地后快速飞跃出去，并能获得额外的冲刺速度。在学会了技能“蛛丝射手 - 定点飞跃推进”后，落地的瞬间精准按下 × 键，额外获得的冲刺速度会进一步提升，是最主要最快速的移动方式。



贴墙奔跑

只需要按住 R2 键即可在墙壁上奔跑，拐角处按下○键可向两侧发射蛛丝用来通过拐角处，向上奔跑时按下 × 键则可快速在墙壁上跳跃移动。

战斗心得

游戏中连段比较简单，主要是根据敌人的攻击见招拆招。毕竟不是硬核的动作游戏，敌人的伤害也非常夸张，建议以稳为主。下面介绍几个战斗时通用的思路，保证各位读者在任何环境下都能游刃有余。

浮空

战斗中尽量将敌人分散，防止被敌人包围，灵活利用长按□键的浮空攻击创造出 1V1 的战斗空间。空中的连段一般以攻击三次后长按△键进行后续操作，无论是将敌人甩出去还是将远处的敌人拉至空中都是不错的选择。



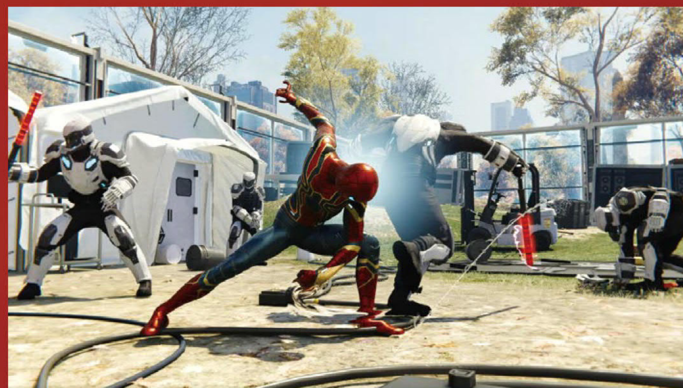
浮空适用于大部分敌人，尤其是对付带有盾牌的敌人，攻击一次后按下○键便可绕到身后进行浮空攻击。

重击派生

△键的蛛丝重击除了最基本的让玩家快速接近敌人外，后续的派生同样都是些非常实用的进攻手段。

实用的简单招式为□键攻击一次后，长按△键将敌人踢飞，在高楼作战时可以直接将敌人踢出场外。而地面战时，对于浮空或是被蛛丝束缚的敌人，长按△键可将其当做物品投掷出去，继续长按△键又能将其他敌人拉到面前继续输出。

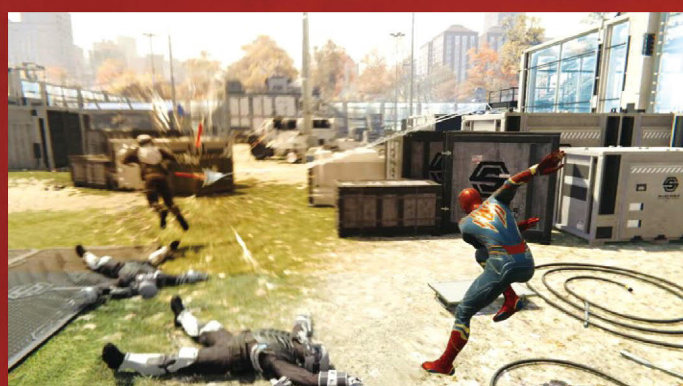
灵活利用△键重击派生可以快速清理较弱的杂兵，削减场上的敌人数量，尤其是站在远处放暗枪的远程敌人。



投掷物品

L1+R1 投掷场景中的物品是后期战斗中常用的技巧，但很容易被一些玩家忽视。投掷场景中的物品不仅能将周围所有角度的敌人打进硬直状态，投掷出的伤害其实非常夸张。并且这个招式在技能表中拥有最多的加成效果，全部学会后能成为主要的输出手段。

主要适用对象为精英敌人，因为他们对于一般的攻击手段都有一定的抗性，但都无法抵抗投掷出去的物品。



活用装置

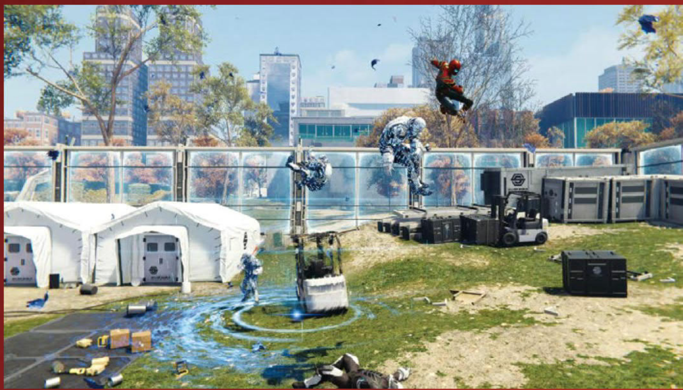
除了常规的战斗外，装置也是快速清理敌人的强力手段，因为无论是什么级别的敌人，只要在被蛛丝束缚的情况下倒地或是靠在墙壁上便会被彻底束缚，失去战斗力。

最简单的是利用“冲击蛛网”射击敌人，敌人会被直接束缚并推出七八米的距离，调整好角度可以直接将敌人黏在墙上。在弹药不足的情况，最基础的蛛网发射器也可以造成轻微的击退效果。另一种简便方法是将敌人打浮空待其落下躺在地上后，使用蛛网发射器便可将其彻底束缚。除了这些外绊雷和电击蜘蛛应付小范围的敌人也效果极佳。

在后期解锁了全部装置后，装置之间的组合效果就更为明显，例如使用蛛网炸弹将大范围的敌人全部束缚后，再使用震荡波动便可一次性将大量的敌人黏在墙壁上，悬吊炸弹效果快结束时丢出蛛网炸弹也能达到类似的效果。

TIPS / 将敌人从高楼击飞出去，蜘蛛侠会在敌人身上留下蛛丝黏在墙壁上，这同时也满足战斗额外条件中的将敌人黏在墙壁上。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



成长心得

战衣与装置

战衣效果虽然非常明显，但是CD时间太长，不建议消耗太多的代币资源去制作，更多追求的是外观效果。战衣改装件提供的效果则要实用很多，并且除了效果外注意屏幕右下角还会显示四维属性的提升，可按自己的需要自由搭配。

装置最优先推荐升级的是“冲击蛛网”与“电击蛛网”，一个用来迅速减少敌人数量，一个控制精英敌人效果绝佳。接着是绊雷，绊雷非潜行时可以当做不需要考虑角度即可一击击败敌人的高级版“冲击蛛网”。

升级战衣与装置的代币需要通过解决地图上非主线事件才能获得，难度不高，后文会详细说明各个非主线项目的玩法，建议流程中顺路获取。



技能

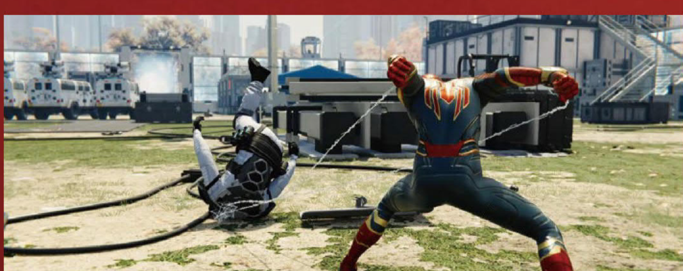
游戏中每提升一级可获得1个技能点，50级即可完成所有的升级项目，50级继续提升的话，每一级可增加1点生命上限与1%的攻击力。

上文已经提到了战斗方面尽量升级与投掷物品相关的技能，此外也有一些实用强力的技能选择。

创新者分支下的技能“强夺丢击”在后期对抗银貂士兵时能发挥巨大的作用。

捍卫者分支下，“完美回避”竖直向下的衍生技能都非常强力，“以牙还牙”发动后可直接将敌人秒杀，“连锁终结技”则可以让玩家使用一条专注槽连续消灭两名敌人。

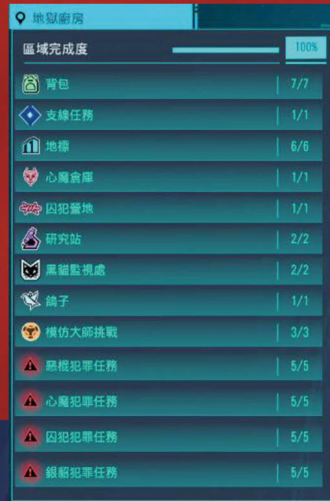
蜘蛛射手分支中虽然没有极大提升战斗力的技能，但是左分支中的技能对于之后挑战关卡至关重要，务必优先学会并且掌握。另外“空中统帅”这个早期技能在浮空状态下攻击对专注值的提升非常可观，建议游戏初期便学会。



区域项目类型

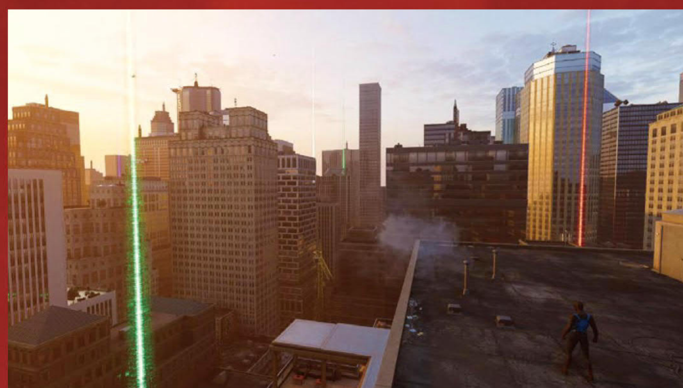
游戏中玩家仅能在曼哈顿内移动，共分为9个区，除了中央公园的内容较少外，其他8个区所拥有的收集、分支项目相同，分为：

收集、据点战斗、挑战、支线任务、随机事件、隐藏收集六个类型。



收集

收集包含背包（背包代币）、地标（地标代币）、黑猫监事站、鸽子。背包和地标在解锁了地图后会直接标记在地图，位置非常明显。黑猫需要玩家到达指定地点调查相机，使用相机找出视角范围内的黑猫玩偶，在玩偶附近手柄会发生震动。鸽子需要接取了支线任务“帮助霍华”后才会在地图上出现，对应一个奖杯的获得。



据点战斗

据点战斗按照敌人种类分为四种，每个区的数量不一，需要剧情流程推进到指定敌人出现才会解锁新的据点战斗。玩家除了要歼灭所有的敌人外，还会有额外的两项要求，满足要求可获得额外的基地代币。

挑战任务

挑战任务分为战斗、潜行、无人机、拆弹四类，评价分为“出色、惊人、终极”三类，奖杯仅要求玩家在每一类的挑战任务中获得一次“惊人”评价即可。但是如果想要升级所有装置，购买所有战衣，仍需要将所有挑战任务达成最高评价才能获得充足的挑战代币。



TIPS / 鹰架就是场景中的脚手架。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

支线任务

支线任务分为支线与研究两类。

常规的支线任务没有代币奖励，玩家只需要照常完成即可。研究任务可算作收集之一，但每一项研究任务都有自己独特的完成方式，完成全部的研究任务后还能解锁最终研究任务。

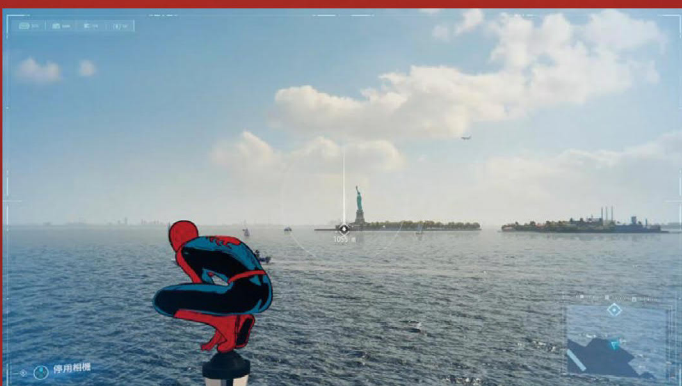
除了完成研究任务获得研究代币外，回到格林威治的奥克塔维斯工业实验室，完成“水管工”与“光谱”小游戏同样也能获得研究代币。

随机事件

地图上会随机出现红色感叹号，表明地图上随机出现了随机犯罪事件，与据点战斗一样根据敌人种类分为四种，随着剧情推进逐步解锁。

隐藏要素

隐藏要素不会在地图上显示，当然也不与奖杯以及游戏完成度关联。地图上会有 50 个额外的隐藏地标、数十张号角日报、十多个角色录音笔，感兴趣的玩家可自行探索。



▲隐藏的“自由女神”地标。

主线剧情指南

主要事件

1. 游戏开始后追上直升飞机便会触发剧情，到达第一场战斗地点。战斗时注意场景中的火焰，虽然蜘蛛侠是一名超级英雄，但是蜘蛛还是惧怕火焰的啊。

2. 进入大厦的通风管道后除了能水平方向移动外还能垂直方向移动。到达需要蜘蛛感应的大门前，从大门左上的通风管道口进入。

3. 金并 BOSS 战需要先按 R1 使用蜘蛛丝将其束缚，然后按下△接近出拳，打一套普通攻击三连后立马左右闪避，否则会被金并挣脱时的反击命中。切换场景后先清理掉场景中的杂兵战斗会简单许多。



TIPS / 丢击物品并不是无敌状态。

维持和平

根据任务指引到达警察局上方，接下来解锁地图系统，随之解锁的还有地图上的随机犯罪事件。根据指引完成一连串的犯罪事件，途中还有解救人质的教学以及解锁背包收集品。



汰旧换新

1. 进入实验室后调查桌上的平板电脑会有许多计划供玩家修理，都是一些比较简单的水管工小游戏。关于电压加减的小诀窍就是观察红色负电压与绿色正电压的数量，将 ± 电压带进去计算得出安放带压管道的数量，然后先将这些带压管道安放进去，最后再使用无电压的管道连通电路即可。（设置中开启跳过谜题不会产生副作用。）

2. 研究站有显微镜的桌子上可以游玩另一个光谱小游戏，利用排除法进行筛选能大大降低难度。

3. 调查任务目标后触发剧情并解锁战衣系统。



费斯克犯罪据点

任务开始会解锁装置系统，新获得的冲击蛛网可以直接将敌人吹飞并黏在墙壁上，但仅有两发，需要依靠攻击敌人来补充弹药。敌人数量共计 6 波，想要完成黏在墙壁的奖励需要注意敌人与墙壁之间的方位距离，冲击蛛网的冲击距离约八米左右。

拍摄地标&老好人梅婶

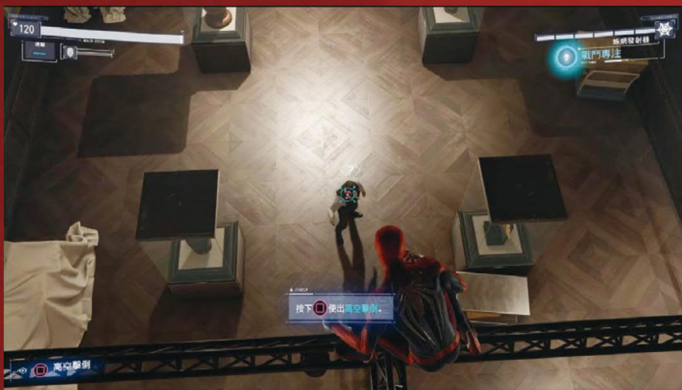
1. 根据指引来到帝国大厦前进行拍照解锁地标系统后，第一个任务便会结束。

2. 根据指引触发剧情后便能完成第二个任务，此时时间会切换到夜晚，找个高楼欣赏一下夜景吧。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

请勿碰触艺术品

1. 到达任务地点后通过蜘蛛感应找到通风管道的出口，之后完成高空击倒的教学。接下来是一段非常简单的潜行流程，根据教学提示轻松完成。



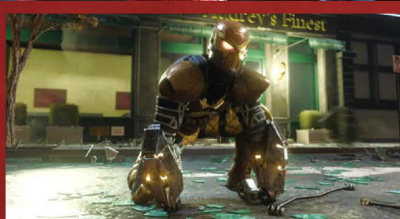
2. 剧情过后操作角色切换为 MJ，跟随 NPC 的指引对艺术品进行拍照。剧情过后溜进办公室，调查并检查桌上的仁王卡片与书本，之后调查雕像。分别将雕像的右手掌、右手臂、左手臂、头颅、嘴巴分别调查一次，接着拿起旁边最右的小号金刚杵安放在仁王的左手上即可触发之后的剧情。



3. 切换回蜘蛛侠后需要不被发现的情况下制伏敌人，否则会导致 NPC 死亡，任务失败。控制蜘蛛侠攀爬在天花板或横梁上，利用蜘蛛感应找出显示为安全的敌人单独击破，如果有多名敌人站起一起，则发射蛛网将他们引开。

震动回归

与震动人展开追逐战，第二阶段的追逐战震动人会使用震动反击，摆荡的时候注意回避。



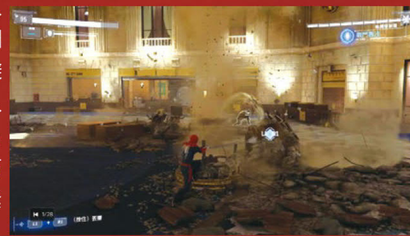
面罩&值得纪念的一天&哈利热衷的计划

1. 到达目的地后与李交谈触发剧情，剧情之后时间回到白天，接着回到实验室再次触发剧情。

2. 到达地狱厨房解锁新的研究任务系统，借此可以获得研究代币。

金融震荡

剧情过后直接进入震动人 BOSS 战，由于是室内战，因此非常套路化。第一阶段躲避震动人三次震动光束后震动人会冲刺并原地使出球形震波，趁他硬直阶段使用蛛丝甩出石块即可破除震动人的护罩，紧接着便可以冲上去输出一番。



第二阶段同样是发射出三次震动光束，之后震动人会选择震地攻击，跳起来按住 R2 键摆荡躲避，趁着震动人攻击的间隔，在半空中使用蛛丝甩出石块将其打进硬直状态。

第三阶段 BOSS 会被固定在场景中央，发射四次光束后听到“滴滴滴”的声音便表示他进入了硬直状态，这时立马根据按键提示拉断半空中两根石柱便可获得胜利。

环环相扣

1. 到达目标地点后玩家可以选择潜行击杀敌人，也可以直接正面开战，潜行的话优先解决高处几名狙击手。

2. 隐藏入口处位于仓库正上方的烟囱，进入后捡起门口的电击枪制作出电击蛛网，然后用电击蛛网射击大门右侧的接线盒即可开门。



3. 警察进入仓库后会拜托玩家去寻找其他的接线盒，使用蜘蛛感应便可以轻松找到，正确的接线盒位于二层。

4. 第二道划痕位于二层角落处的红色集装箱，调查后激活另一侧角落的电梯让警察上来，接着再激活电梯旁被风扇挡住的接线盒。

5. 打开集装箱后寻找下一个接线盒，这个接线盒被电梯挡住，需要先触发电梯上方的机关升起电梯后才可以激活接线盒。

6. 从码头地下出来后需要完成两波战斗，紧接着是一段惊险刺激的追逐战，注意回避敌人发射的 RPG。跳到敌人的卡车上方后用摇杆绕到车的两侧将敌人甩出车外便会触发 QTE 与剧情。



TIPS / 游戏每完成一章都会自动存档，出现奖杯BUG时记得立马读档。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

甜蜜家园

1. 上个任务结束后便会解锁快速移动功能。到达目的发现大门上锁，从建筑物右侧的通风管道便可以进入。

2. 调查了第二个区域的垃圾车后前往第三个区域，这里有一波小战斗。与NPC 交谈后撕碎地上的垃圾袋便能找回物品，解锁装置“蛛网炸弹”。之后还会有一场让玩家试验蛛网炸弹的战斗。



监视

到达任务指定地点后使用相机，目标位于左下角方向，当视角靠近时手柄会开始震动并愈发强烈，借此来准确确定拍照的位置。之后会解锁收集项目“黑猫监视处”。



借宿沙发&最后一根稻草

1. 前往收容所触发剧情后时间变回白天，在城市中自由探索一会便回触发下一个主线任务。

2. 进入双子楼建筑工地，第一个区域可以轻而易举地潜行解决掉所有的敌人，到达第二个区域后会进入强制战斗。

3. 之后在大楼之间穿梭，消灭 6 个地点的所有敌人后直升机上的精英敌人便会登场。

4. 最后前往楼顶直升机所在的位置触发剧情并完成一系列的 QTE 操作。QTE 结束后千万别以为任务完成了，立马使用摆荡追赶逃走的直升机，途中别忘记躲闪飞来的火箭。

5. 登上飞机后，分别闪避到飞机的两侧，引诱敌人攻击并完成 QTE 两次，使直升机损坏失去控制，之后则是一段精彩的 QTE 演出。



得奖的是…

剧情过后玩家操控的角色会切换至麦尔斯，顺着道路前进救出母亲，接着按照提示朝市政楼前进，路上注意躲避敌人搜寻的灯光。

双重用途

1. 到达任务地点后需要先清理室外的敌人，之后调查铁门，用蜘蛛感应找到四个接线盒并用电击蛛网破坏。

2. 前往任务标识的下个地点后会解锁新装置绊雷，后面区域会有大量的狙击手，建议以潜行的方式解决掉所有狙击手再正面交战。

3. 进入室内，先调查桌上的清单，再调查墙壁上的地图便会解锁心魔仓库。

4. 离开时会触发一场战斗，会有新的双鞭型心魔登场，胜利后触发剧情。



另有计划

1. 前往李的办公室会发现上了锁，通过办公室右上方的通风管道进入。先调查办公桌旁的抽屉获得钥匙，然后调查旁边的照片，注意照片右侧有一个钥匙孔，需要视角对准才会出现按键提示。

2. 打开画像后会有一个机关，玩家需要旋转圆盘形成一个太极的图案。（黑圈顺时针旋转 180 度、白圈顺时针旋转 360、黑白圈顺时针旋转 180 度。）

3. 进入密室后拿走桌上的文件夹会触发密室的机关，射击墙壁上的接线盒即可解除，之后从下方推开障碍物离开触发剧情。



新的开始

回到研究站触发剧情后再次进入水管工小游戏，右图给出一个简单的解法。之后离开研究站与 MJ 回合，当然也可以先把研究站平板电脑以及显微镜处新解锁的小游戏完成了。



晚餐之约

到达 MJ 的房间后操控角色切换为 MJ。接下来的潜行流程非常简单，中途的存档点很多，按照提示前进即可。之后进入办公室拍摄蓝图，调查桌上的 GPS 模块后任务结束。

爬上排水管

1. 到达目的地后先完成一场战斗，然后根据提示进入地下停车场，停车场内还将有一场恶战。

2. 进入电梯后玩家可以像“刺客”一样将敌人拉出电梯口。进入第三段

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



电梯场景后则是躲避落下的火球与电梯跑酷离开。

3. 到达目的地后需要潜行解决场景内的敌人，如果被发现的话会触发一波敌人增援。调查 NPC 门口的玻璃门后会出现新的敌人心魔剑士，利用左右翻滚躲避他发出的剑气。

盒子里有什么&回到学校

1. 前往任务地点解锁挑战任务“炸弹挑战”后主线任务便会自动完成。

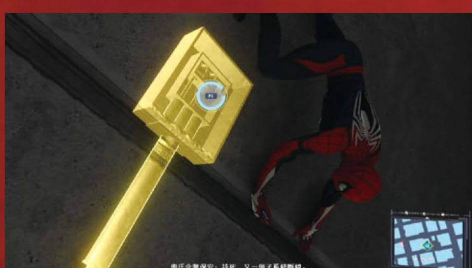
2. 前往学校参加万圣节派对，先与大门口带着“金鱼缸”头盔的 NPC 交谈并进入玻璃房摘下他的头盔。离开玻璃房后冒牌“秃鹫”登场，从他正前方的坡道跑酷上去与其交谈，他会指出舞池中带着绿色恐龙头盔的人便是德莱尼博士。



3. 跟随指引追上博士，途中还会触发数场战斗。

蜘蛛骇客&不速之客

1. 到达任务地点后玩家需要不停向上攀爬调查破坏每一个接线盒，每破坏一次敌人扫描的镭射线就会加强一次。适当在墙壁上按 R2 可以加速移动，但要注意如果在拐角的位置奔跑起来会变成摆荡状态。



2. 第二个任务操控角色切换为 MJ，现在玩家可以使用诱饵将敌人引开，潜行难度大大降低。

紧密关系

任务触发之前需要先在地图上完成一些随机事件，接到电话后回实验室触发剧情。调查桌上的平板电脑会进入剧情限定的“水管工”小游戏，共计 3 关，难度不高。

第一天

1. 到达指定地点后消灭一波敌人，剧情之后操控角色切换为麦尔斯。

2. 麦尔斯电话过后解锁骇客系统，按下 R3 键感应会显示出可以骇客破坏的机械，之后是一段潜行关卡，利用骇客能力吸引敌人的注意。

3. 切换回蜘蛛侠后离开慈宴会完成任务。



冲突将至

1. 剧情之后立马追上逃跑的卡车，距离足够近时并不会出现按键提示，但仍可以按下△键冲向卡车上的敌人。站在卡车上后两侧会出现大量敌人，消灭一定数量触发后续剧情。



2. 完成 QTE 攀爬到汽车底部后需要玩家手动朝汽车前方移动，进入剧情后来到负面空间展开 BOSS 战。

3. 第一阶段场景内会出现大量血量极低的杂兵，不停消灭它们后李会登场，上前攻击会直接进入 QTE，完成后进入第二阶段。

第二阶段场景中央会出现巨大的面具，不断击退杂兵的同时，用蛛丝甩飞空中的爆炸物攻击面具，面具破碎后回到现实世界。

漏网之鱼

1. 角色切换为 MJ 后进入展馆，按下 R3 键会标识出需要调查的展示品。

2. 被抓住后 MJ 会与蜘蛛侠通话，将面前的无人机与 4 点钟方向的通风管道位置告知给蜘蛛侠，之后根据按键提示行动。

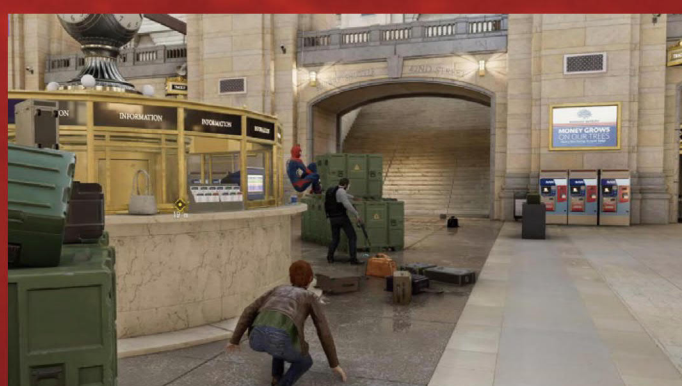
3. 关掉无人机之后的潜行部分，只要用诱饵将敌人视线分散开便可以指挥蜘蛛侠将他们挨个解决。

4. 回到“魔鬼之息”旁边，线路拆解的顺序从上至下数的话为 2431。

5. 切换回蜘蛛侠，通过场景中的桅杆，使用高空击倒清理掉大厅中央以及大厅左侧的敌人，待人质逃离后进入正面战斗。

6. 进入列车后再次与负面先生交战，第一阶段普通攻击即可解决。

第二阶段后需要左右闪开负面先生的冲击波，待其硬直头顶上出现△



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

键后再上去还击。打完一套输出后第二次则是跳到天花板上来躲避震荡波，硬直后再进行一套输出进入下一阶段。

第三阶段的负面先生会随机使用之前的两种攻击方式，注意观察他双手的动作，双手放在一侧时需要左右闪避，双手放在两侧时则是跳跃躲避，偶尔还会延迟出招，注意看准时机。



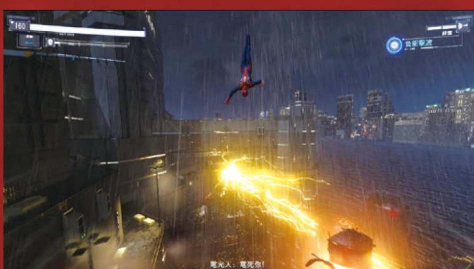
突破

回到实验室再次进入剧情限定的“水管工”小游戏，由于有多余的零件，建议先把所有的零件全部撤除后重新思考摆放的方法。

反思&才出龙潭……

1. 回到慈宴会后会自动触发下一阶段的任务，到达卡车被袭击的地点后会被直升机带到监狱。

2. 进入监狱后会有大量犯人，相对于之前的心魔来说要简单不少。



3. 进入监狱内部后囚犯虽然看上去形态各异，但战斗力仍是杂兵水平。追上逃跑的犀牛人与电光人，途中被秃鹫带到空中落下后小心不要掉落水中，否则任务会直接失败。

……又入虎穴

1. 任务出现之前会解锁最后两种类型的犯罪任务，他们看见玩家后会主动进攻，与此同时地图上犯罪事件的触发概率也会大大提升。

2. 触发任务后会有两个目标点，途中会频繁出现犯罪事件，建议顺路全部完成，不然后期为了完成率再来补救非常麻烦。

3. 到达东区任务地点后电光人会登场，玩家首先需要用蛛网破坏掉建筑物四周红色发光的变压器，共计 5 个：3 个在房屋，1 个在直升飞机下方，1 个在地面上。建议无视敌人直接将变压器破坏触发剧情。



4. 到达西区任务地点后犀牛人登场，玩家先要清除警察局周围的敌人，途中银貂士兵还会加入混战。

5. 之后进入梅姨所在的大楼完成任务。

双重用途

1. 到达任务地点，与警察交谈后捡起地上的牌子，翻到背面分析便会进入小游戏环节。

2. 顺着朝右的痕迹从西方大楼的屋顶进入室内，在看过了险恶六人组的设计图纸后能看到一张空白的地图，需要打开旁边的 UV 灯才能看到字迹。使用蜘蛛感应找到背后的接线器，激活后便能接通 UV 灯的电源。调查完地图后接着调查房间中的一个黑盒子可触发后续剧情。

3. 剧情过后进入电光人 BOSS 战。第一阶段发射蛛丝便能将他打入硬直状态，输出一套后将 BOSS 脚下的变压器破坏便可进入下一阶段。

第二阶段是与秃鹫的 QTE 战斗，完成两次后进入第三阶段。第三阶段两名 BOSS 会同时出现，以相同的方法解决电光人便会进入 QTE 环节，接着再破坏一次变压器即可捕捉电光人。

第四阶段与秃鹫对战，此时他会用羽毛发射横向的光波，使用蛛丝抓住后投掷回去即可将其打入硬直。



毒害街头

1. 中毒之后跑到高处便会进入小游戏环节，中途如果落入水中会扣除大量生命值，之后需要完成一系列的跑酷关卡。



2. 第三次进入幻觉世界会与毒蝎的幻象交战，用蛛网限制住他的行动后进攻即可。

3. 恢复正常后离开实验室便能完成任务。

补给支援

1. 触发剧情后操控人物切换为麦尔斯，这次的潜行流程比之前的分支路线更多，但难度依然很简单。

2. 潜行第二阶段要躲避犀牛人的搜寻，钻进下水道时不要立马爬出来，待犀牛人走到前方后再继续前进。下一个场景注意不要靠近木箱，不仅会被破坏，触碰木箱残骸还会发出声音。

重量级人物

1. 到达任务地点后便会触发与犀牛人的 BOSS 战。第一阶段站在场景中水泥管或者木箱旁边，待犀牛人冲过来停下后拉下水泥管或木箱便可将他打入硬直，三个回合后进入第二阶段。

2. 第二阶段毒蝎登场，玩家需要一边躲避毒蝎的偷袭，一边使用相同的方法放倒犀牛人，毒蝎的应对方法和之前在幻想世界相同，使用蛛丝困住便可攻击。笔者建议视情况更改攻击主要目标，首先还是以犀牛人为主，如果毒蝎出现在视野中并且位置较好则可切换目标追击毒蝎。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

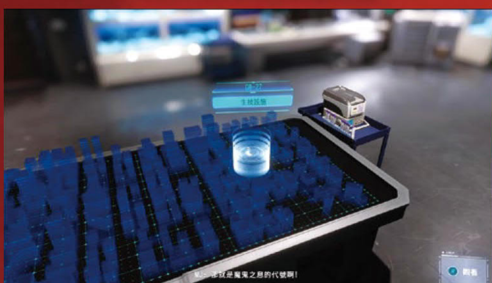


飞蛾扑火

1. 角色切换至 MJ，玩家需要煽动场景内的 NPC 来吸引门口警卫的注意力。拿起走廊右侧的电击枪，这样可以从身后偷袭放倒敌人。

2. 进入诺曼的公寓，调查左上角的茶几会看到房间的平面图，然后调查餐桌上的纸片。接着前往诺曼的办公桌带上头盔即可解析出父子画像背后的密码锁。

3. 调查密码锁后进入侧厅，进入诺曼的房间调查艾米莉的照片，拿取照片背后哈利房间的钥匙，然后跟随指引进入哈利的房间，调查左上的日记本后触发剧情。



4. 原路潜行回密码锁处进入实验室，操控地图，选择麦克斯博士、记录、巡逻B，再选择左图位置与巡逻队重合的大楼即可触发剧情。

事件的核心

1. 到达任务地点后是心魔加银貂士兵的二连战，进入建筑物内部后小心地上残留的负能量，到达地底后遇见负面先生，再次进入负面空间。们继续攻击负面先生，输出一轮后会出现巨大的负面魔神，跳跃躲避魔神的旋转攻击然后丢击物品将负面魔神破坏，之后的打法与一阶段相同。



2. 剧情后再次与负面先生交战，可以直接进行正面攻击，不过投掷周围的物品效果更佳，输出两轮后进入第二阶段。

第二阶段会出现大量的杂兵，无视它

战争中的和平

1. 接下来便是最终决战，因此开始任务到通关这段时间内将不能进行任何能力升级。

2. 章鱼博士双臂砸地的攻击范围很大，而单臂的突刺攻击又非常迅速，需要把握好躲避的时机。第一阶段无论是发射蜘蛛丝还是丢击物品都可以将其打进硬直状态。当章鱼博士跳到电塔上后立马离开地面跳到四周的杆子上，将丢过来的废铁丢击回去把章鱼博士击落回地面，两次击落后便会触发后续剧情。第二阶段墙壁上的战斗只需要不停攻击注意回避即可，之后欣赏结局动画。至此，游戏的主线流程全部结束。



支线研究挑战指南

支线任务

■帮助霍华

触发任务后会解锁新的收集品鸽子，建议前期便来解锁这个任务。

■错误：找不到档案

顺着雷达指引很轻松就能到达目的地。拿回任务物品回到警局后还有一场防守战斗。

■蜘蛛人分身

到达指定地点使用蜘蛛感应并与 NPC 交谈。第二地点交谈后前往屋后的垃圾箱调查灭火器，会触发一个小游戏，接着跟随指引到达第三个地点。在第三个地点与 NPC 交谈后前往屋顶便可触发剧情，接着是一场战斗。

■攻陷城堡

接取任务后到达指定地点解决所有敌人，然后调查电脑，前往下一个目的地便要开始追逐鸽子，靠得足够近时按下 L1+R1 键便可以捕获鸽子。

之后前往公园三个目标点解决敌人，再回到 NPC 所在的位置完成一场防守战斗即可完成任务。

■网路红人

到达任务目标后使用蜘蛛侠的相机拍摄墙壁上的二维码（用手机扫描可进入《漫威蜘蛛侠》的官网），到达下一个指定地点后需要站在二维码对面的屋顶上才能得到一个完整的图形，之后会有一场战斗。扫描第三个二维码后需要在时限内解除 3 个炸弹，最后便是到达最终目的地完成战斗即可完成任务。

■网路瘫痪

根据雷达指引找到目标点，消灭敌人后破坏干扰器。之后解决码头的敌人，调查军火后还会出现大量的敌人，战斗胜利后任务完成。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

■墓石：行踪可疑

连续的支线任务。首先回到实验室分析 MJ 带回来的 GPS 模块，需要完成一个水管工小游戏。接着离开实验室追上逃离的卡车，完成战斗后结束任务。

■墓石：工厂机密

打开任务菜单追踪新出现的任务便可标记任务触发地点。到达任务地点解决墓石的人马，调查油桶后还会刷新一波敌人，石化状态的敌人很难打出硬直，小心躲避，等待一段时间他们便会变回正常状态。

捡起地上的吸入器，调查后完成光谱小游戏，接着调查油桶旁边的纸箱完成任务。

■墓石：好戏上场

任务开始直接进入 BOSS 战。第一阶段墓石和普通的重型敌人没有什么分别，利用蛛丝限制住行动后便可上前输出。之后涌出的小兵可以用来补充专注值发动终结技。

第二阶段墓石化身冒牌“恶灵骑士”，火焰锁链攻击的躲避时机很难把握。推荐使用蛛丝束缚后攻击一套，然后 L1+R1 键投掷物品打入硬直后再输出一套，此时蛛丝的弹药也已经恢复。反复如此可以无伤屈死 BOSS 第二阶段。

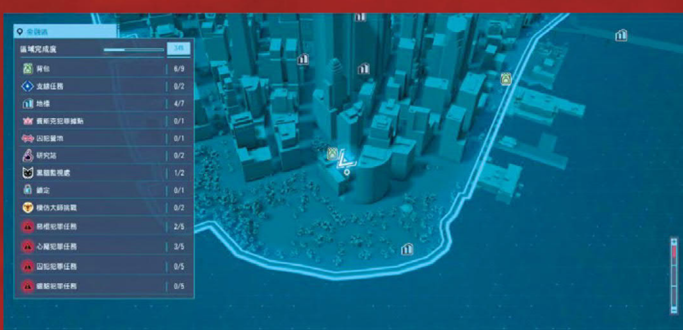


■蜘蛛人私家侦探

根据任务的提示，拍摄下目标的正脸照，然后一路追踪计程车拍下第二张照片，接着跟随列车到达第三个任务地点，趴在窗外拍下白板和显示器上的内容。之后再次追上汽车并解决敌人即可完成任务。

■大学死党

这同样也是一个连续的支线任务。接取任务后得到照片，照片所在的位置如下图所示，在一个背包收集点附近，消灭所有敌人后任务完成。



■滴答滴答

大学死党后续任务，接取任务后到达下图位置便可触发剧情，到达指定位置完成战斗便可完成任务。



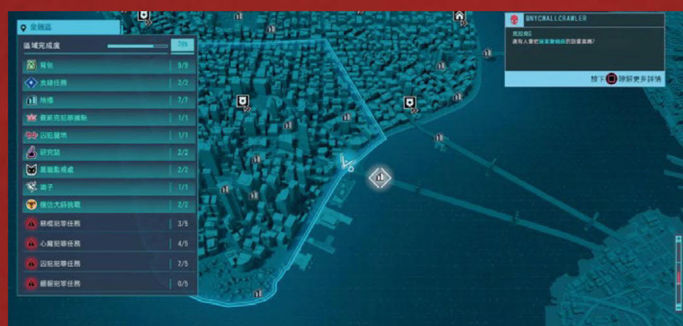
■身陷危机

滴答滴答后续任务，到达下图位置触发战斗，战斗胜利后任务完成。



■见仁见智

身陷危机后续任务，到达下图位置便可触发剧情，战斗胜利后任务完成。



■主场优势

见仁见智后续任务，地点就在接任务地点附近，消灭所有敌人后任务完成。

■狙击猎杀

首先前往感叹号处消灭所有狙击手，之后会提示下一个目标，到达指定地点后触发战斗。这场战斗要求玩家全程潜行击杀掉所有敌人，中间密集的敌人依靠绊雷可以轻松解决。

■猫的摇篮

拍摄了 12 张黑猫照片后便能解锁这个支线任务。到达任务地点，调查墙壁上的“狗画像”进入密室，调查桌子上的衣服可以获得新的战衣。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

研究任务

■鱼的预防接种

先将水中的水桶用蛛丝拉走，然后按下 L1 泼洒药液，一共有两个区域。

■蜘蛛机器人

到达指定地点驾驶蜘蛛机器人，跟随目标前进便可以完成任务。

■喘口气

到达指定地点，使用蛛丝破坏掉冒气的窗户，然后前往屋顶关掉阀门即可。

■摇撼哈林区

根据提示在空地使用落地重击便能找到目标点，到达目标点后再次使用落地重击破坏气罐即可。

■明显动摇

切换成隐身状态后便无法使用蛛丝能力，否则会造成大量伤害，并且无人机还会转移位置。

■翻腾飞跃

到达目标地点后，玩家需要分别找到 100 米与 250 米以上的高楼，然后从楼顶跃下按住 L3 键俯冲，到达规定距离后立马按下 R2 键开始摆荡即可。

■化学物质外泄

利用蜘蛛感应找到目标地点，然后依次完成光谱小游戏。到达最终的任务地点后按照任务提示即可完成任务。

■鸽子疫苗

到达指定地点泼洒疫苗，防止“冷酷无情”的鸽子病毒危害人类。

■时代广场大更新

根据目标提示射击所有的显示屏即可。

■资料链

跳上光束塔，将光束对准下一个光束塔即可。到达最终光束塔后完成一个水管工小游戏即可完成任务。

■细菌好伙伴

获得细菌后将无法使用蛛丝摆荡的能力，但定点跳跃依然可以使用。到达实验室后完成光谱小游戏，之后返回研究站调查垃圾桶完成任务。

■基地台频率

玩家需要躲避上方与下方的干扰网到达指定地点维修设备，如果触碰到的话伤害非常恐怖。

■雾霾警戒

先通过摆荡穿过任意 8 个雾霾点，然后根据提示拍摄三辆汽车即可完成任务。

■承受压力

先用蜘蛛感应找到水管的最下端，调查之后前往目标点堵住漏水的水塔，随后前往海边清理掉堵塞水管的垃圾便可完成任务。

■躲藏在人群中

驾驶蜘蛛车顺着绿色烟雾前进，找到目标后使用蛛丝将其束缚，然后回到研究站便可完成任务。

■避雷针

首先玩家需要收集所有的鸽子才能触发该任务，详见支线任务“帮助霍华”。玩法与研究任务“资料链”相同，不过要小心闪电的攻击。

模仿大师挑战

■炸弹挑战

限定时间内将指定地点的炸弹抛到空中破坏，多使用定点完美飞跃，节省时间。

■潜行挑战

挑战中难度较高，推荐第一遍先摸清敌人的行走轨迹，计划好路线后再进行一次挑战。推荐升级绊雷的数量上限，战衣技能选择再补给来补充绊雷的数量。

■战斗挑战

单纯的战斗关卡，没有太多的讲究。

■无人机挑战

不仅要在限时时间内到达指定地点，途中还要触碰足够的蓝球来获得分数，应该是所有挑战中难度最高的，不仅考验玩家的操作，还需要熟悉线路。

■模范大师

完成所有的挑战任务后会强制进入模仿大师战斗，玩家需要利用回避或投掷物品来将模仿大师打进硬直状态才能进攻，不过使用战衣能力“钢铁手臂”可以直接攻击模仿大师。

难点奖杯指南

我<3曼哈顿

一般来说最后的完成率都卡在随机犯罪事件上面，不仅要求量很大，而且随机触发。建议游戏流程中遇见便顺路完成，如果已经通关，那只要在区域范围内等待挂机即可，一般半分钟左右地图上便会提示出现犯罪事件，并且一定是完成度上缺少的犯罪事件。完成之后玩家需要离开战斗地点足够远的距离继续挂机才能触发下一次的犯罪事件。

猫的足迹

随着视角的靠近，手柄的震动会逐渐加强，并且黑猫玩偶附近一般都会有黑猫的彩绘涂鸦。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

飞檐走壁

要求玩家吓飞 500 只鸽子，只要多在房屋间穿梭，主线流程中便能解锁这个奖杯。

抱一个

要求数量很少，不用刻意触发，正面战斗时多使用绊雷即可解锁奖杯。

马路三宝

交通工具击倒指的是在触发追逐汽车的犯罪事件时成功将失控的汽车停下。



能力越大...

如下图所示，位于曼哈顿西北方墓地中间，教堂西北方向 45 度的位置。



黏答答特技

首先需要学会技能“空中花招”，奖杯要求的是不落地完成四种动作，并不是一次性完成四种动作，所以非常简单，每次摆荡的时候做出不同的动作便可轻松解锁奖杯。

■奖杯列表

奖杯名称	杯种	取得条件
Be Greater	白金	收集所有奖杯
特级蜘蛛人	金杯	解锁所有技能
我<3曼哈顿	金杯	所有区域完成度达到100%
大师中的大师	银杯	打败模仿大师
背包客	银杯	收集所有背包
猫的足迹	银杯	追踪黑猫
心之圣地	银杯	扫荡所有心魔仓库
霸王人马	银杯	扫荡所有费斯克犯罪据点
佣兵战术	银杯	扫荡所有银貂前哨
回去吃牢饭	银杯	扫荡所有囚犯营地
社区守望	银杯	完成区域中所有派系的犯罪任务
四季战衣	银杯	购买所有战衣
狠狠教训	银杯	完成所有的腐化学生任务
滴水不漏	铜杯	启动所有监视塔台
脾气火爆	铜杯	在一项模仿大师炸弹挑战中获得「惊人」以上的成绩
精武之门	铜杯	在一项模仿大师战斗挑战中获得「惊人」以上的成绩
忍者大师	铜杯	在一项模仿大师潜行挑战中获得「惊人」以上的成绩
间谍猎人	铜杯	在一项模仿大师无人机挑战中获得「惊人」以上的成绩
勇于挑战	铜杯	完成城市中每一个模仿大师挑战一次
研发部门	铜杯	完成所有研究站任务
心魔现身	铜杯	完成第1章
六人组集结	铜杯	完成第2章
终章	铜杯	完成第3章
科学万岁！	铜杯	制作15种升级项目
金霸王全倒	铜杯	打败费斯克
积极乐观	铜杯	打败李
禁止升空	铜杯	打败电光人和秃鹫
乱螯乱砸	铜杯	打败毒蝎人和犀牛人
推倒墓石	铜杯	打败墓石
天摇地动	铜杯	打败震动人
飞檐走壁	铜杯	穿梭移动城市屋顶
摇摆之王	铜杯	完成等级1的穿梭基准
乖乖躺平！	铜杯	完成等级1的战斗基准
猎鸽手	铜杯	抓到所有霍华的鸽子
抱一个	铜杯	用绊雷让10对敌人相撞
友善的邻家蜘蛛人	铜杯	完成所有支线任务
科学方法	铜杯	制作第一个升级项目
蜘蛛感官力	铜杯	完美回避10次攻击
马路三宝	铜杯	完成10次交通工具击倒
能力越大...	铜杯	在班·派克的墓前致意
居高临下	铜杯	蹲坐在复仇者大楼上
观光	铜杯	拍摄地图上的所有地标
天生地铁命	铜杯	搭乘地铁5次
黏答答特技	铜杯	落地前连续做出4个不同的特技
时尚穿搭	铜杯	穿5套新的蜘蛛人战衣
蜘蛛恐惧症	铜杯	使出75次潜行击倒
失物招领	铜杯	收集5个背包
亲民蜘蛛人	铜杯	向10位市民打招呼
泄漏喵机	铜杯	收集一个黑猫收集物品
解难高手	铜杯	完成实验室中所有非必要任务
扫荡基地	铜杯	完成一个基地中的所有目标



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



小龙咖啡馆	PS4 / NS Marvelous
Little Dragons Café	模拟经营 / 中文版
2018年8月30日 / 本地1人	无对应周边
售价为378港币	

对应游戏版本：1.01
通关时间：20小时左右
白金时间：50小时以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 秋沙雨　美编 NINA

由“《牧场物语》系列”之父和田康宏与Marvelous打造的《小龙咖啡馆》，和《牧场物语》一样，依然以模拟经营和清新治愈风格为卖点，人设更是请来了长年担任《牧场物语》角色设计的まつやまいぐさ，在久久未有《牧场物语》新作的当下，喜欢经营类风格的玩家们对本作可以说抱有不小的期待。本作的最大卖点便是与龙的互动，玩家的野外探索离不开龙的成长，让龙协助玩家进行收集、狩猎、养殖辅助等工作，还能在龙成长之后骑在龙的背上在小岛上翱翔，好不快活。

系统详解



操作指南

※本攻略操作以NS版为主。

■日常行动

PS4按键	NS按键	功能
○	A	确定/采集/给龙下达指令/骑到龙背上
×	B	取消/跳跃/从龙背上下来
△	X	打开主菜单
□	Y	吹口哨/抚摸龙
OPTIONS	+	打开暂停菜单与系统选项
方向键↓	-	返回咖啡馆
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	控制镜头
R3	按下右摇杆	重置镜头
L2/R2	ZL/ZR	控制镜头
方向键↑	方向键↑	料理选单



操作指南

■骑乘龙

PS4按键	NS按键	功能
○	A	跳跃/上升
×	B	下降
△	X	打开主菜单
OPTIONS	+	打开暂停菜单与系统选项
方向键↓	-	返回咖啡馆
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	控制镜头
R3	按下右摇杆	重置镜头
L2/R2	ZL/ZR	控制镜头
方向键↑	方向键↑	料理选单





©Aksys Games Localization Inc / TOYBOX Inc. Licensed to and published by Marvelous Inc.
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

选择主角

游戏开始后可以选择主角的性别并自定义姓名，不过这对剧情不会产生任何影响，所以玩家可以根据自己的喜好来自由选择。

没有被选上的另一位主角就会在游戏里担任主角的搭档角色。

咖啡馆

双胞胎的房间

咖啡馆 2 楼是员工的房间，双胞胎的房间就是门牌上有着“KID”标志的那间。

在房间里调查右边的柜子可以重新观看已经触发过的主线剧情。调查床的话就会休息到第二天的早上 6 点，同时进行游戏存档。

在本作里的存档只能通过自动保存和睡觉这两种方式来进行。

■珍惜时间式存档

本作并没有在深夜里强制玩家休息的机制，而玩家只要在早上 6 点之前回到房间里休息，就能够在当天存档。打个比方：玩家在野外探索到第二天的早上 5 点半，这时候回到咖啡馆里睡觉，最后还是在当天的 6 点就准时起来了。因为如果在早上 6 点之后睡觉的话就会强行睡至第二天早上 6 点，只要在那之前爬到床上就能缩短睡觉的时间并成功存档。

经营咖啡馆

经营咖啡馆是推动主线剧情的关键，每天的经营情况可以在晚上 0 时的“今日的成果”总结页面里查看。

在咖啡馆里玩家帮助其他员工的时候可以做的工作有 4 个：招呼客人点餐、上菜、收拾餐具和让员工别偷懒。

■点餐

当客人进店就坐的时候头上会出现餐牌的提示，玩家或者其他员工前去对话后就能下好单，然后拿到前台将单子放上去，让厨房里的卢克乐开始烹饪。

■上菜

料理制作完成之后，玩家或者其他员工就能去厨房端起盘子送去给客人，这时候的移动速度只有平时的一半。拿起盘子之后大厅里会显示出点选了该料理的客人所在位置，所以不用担心会送错人。





■收拾餐具

当客人用餐完毕之后，玩家或者员工就要将餐具拿到水池里，否则该位置不会有新的客人到来。和上菜时一样，端起餐具的时候移动速度只有平时的一半。

■员工偷懒

包括搭档在内的所有员工在上班的时候会出现偷懒的情况，这时候就要让玩家上前与他们进行对话来让他们恢复工作状态。服务员们的偷懒表现比较明显，在完成一项工作之后他们头上如果出现一些图标就表示接下来要到餐厅角落里去偷懒，搭档是慌张地冒汗、伊帕妮玛是一团乱麻的烦躁、比利是音符，如果戴了耳机的话能够更好把握他们的情况，尤其是搭档和比利，当出现扫地或者弹吉他的声音时就说明他们正在偷懒。厨师卢克乐的偷懒就比较难把握，尤其是在高峰期送餐的时候，经常看不到厨房。当能看到卢克乐两手离开烹饪台在身侧轻轻挥舞的时候就说明他正在偷懒，这时候就必须尽快让他恢复工作状态，否则会影响到烹饪出来的料理质量。



小贴士：尽量在高峰期回店里帮忙

在章节开始前的攒顾客满意度阶段里，想要尽可能地获得更多的满意度，那么最好是在午餐和晚餐时分回到店里帮忙。从流程中后期开始这两个时间段基本上是忙得差不多都连在一起了，所以合理分配工作也是玩家必须要做的。个人的经验是：给一个客人点餐→去厨房拿料理送餐→送完后直接去给下一个客人点餐→（循环作业），期间其他员工有偷懒的迹象要马上纠正他们，尤其是比利，因为他是主要负责送餐的，上菜太慢的话客人会生气地离开。

天气

咖啡馆的客人数量会受到天气的影响。

晴天的时候人是最多的，如果重视咖啡馆经营的话基本上晴天就不会有什么时间。

大风的时候人会相对减少，下雨的时候人最少，这两种天气的时候最适合出门进行探索。

外卖

和来到店里进餐的客人对话时如果身上有带着料理的话，他们有时候会询问玩家能否打包玩家身上携带的料理，如果答应的话可以获得一些稀有度较高的食材作为回报。

食物库

当玩家从野外回到咖啡馆的时候，在野外收集到的食材会自动放入食物库里，来到厨房调查长柜子就能查看。食物库的单种食材储存量为 99 个，而玩家背包里的单种食材储存量为 50 个，当食物库的食材达到上限之后多出来的部分就会自动放到玩家的背包里。



游戏技术 NOW PLAYING 攻略透解

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

食谱的碎片

在野外进行探索时会在各地看到挂着金色小旗子的箱子，那里面便是食谱的碎片。部分箱子需要打破障碍物才能够拿到。

除此之外碎片还能在每章把顾客满意度提升到当前上限时和搭档对话获得，有些还能和顾客对话获得。如果顾客满意度够高的话，员工们还会直接把食谱送给主角。

食谱的碎片需要集齐4个才能够复原食谱，集齐同一个食谱的4个碎片之后带回咖啡馆2楼找老爷子对话就会自动进行食谱的复原工作。



制作料理

在厨房里玩家可以制作料理，可制作的料理数量取决于玩家已经找到的菜谱数量。

制作料理不会让时间流逝，所以在准备外出探索的时候尽量多准备几个料理供龙补充体力吧。

■食材

选择想要制作的料理之后，首先要做的就是选择料理必须要的食材。制作料理时选择的食材分为三种：必要食材、附加食材、独家配方。必要食材为红色方框的食材，选择好必要食材之后就能够制作料理，在食材数量不多的时候只选择必要食材也是一个能暂时应付的方案。附加食材和独家秘方本质上相同，都是用来给料理增加稀有度或者改变料理味道时的选择，附加食材和独家配方都是在让厨师不断制作该料理之后慢慢解锁的。部分附加食材是有种类要求的，而独家配方没有这方面的限制。

料理的味道倾向会受到食材的影响，在选择食材的页面里，右下角的食材介绍上会有一个专门位置来介绍该食材的味道，不过食材的味道不会给食物带来什么额外的影响。





■制作

制作料理的过程与音游差不多，音符的↑↓←→对应方向键以及右边键位的XYAB四个键。所用的食材越多，制作过程的音符就越多。制作完成后会根据玩家在制作过程里的音符判定与miss数量来决定料理成果。其中最高的称号便是“顶级”，这一称号的取得条件就是在音游里玩家必须全音符达成最高判定。

■记忆食材

在制作料理时如果想要反复制作同一个料理的同一组食材的话，在制作料理页面里选择“最新食谱”，里面就记录着玩家制作过的每个料理所使用的最新一组食材。

咖啡厅菜单

在制作好料理之后玩家需要将料理登录到咖啡馆的菜单上，顾客才能选择这些料理。想要让顾客满意度升得更快一些的话，建议选择一些级别较高、制作质量高的料理。

自家农场

在咖啡馆外有着咖啡馆自己经营的小农场，而走下斜坡来到海边还有一个小渔场，用途是给咖啡馆添置食材。玩家在野外探索期间获得过的食材都能在农场和渔场里获得，不过所获得的量没有采集到的数量多。

农场和渔场每3天能够收获一次，期间还能使用“龙的肥料”来缩短收获时间，一次可以缩短一天的量。

此外，在农场里还有蛋鸡小屋，每天早上起来后可以在农田附近捡蛋鸡的蛋。玩家的农场自带1只蛋鸡，而且永远不会消失，而在野外可以捕捉的蛋鸡会在几天之后逃走，想要再次获得大量的蛋只能再次到野外捕捉蛋鸡。不过蛋鸡出现的位置都是固定的，只要记住位置，日后有空就乘着龙来捉就行了。

野外行动

采集玩家在野外可以采集料理的食材以及食谱，或者对香鸡、猪猪等野兽进行狩猎来获取肉类。

采集点

除了部分肉类食材之外，大部分食材都是通过采集点获得。当看到树丛或者小岩石上有蝴蝶在飞，或者是书上飘着荧光，就说明这个采集点可以采集食材，反之则需要再等一段时间才能够采集。在水边看到鱼的影子后可以进行钓鱼，流程进行到可以骑着龙飞的时候如果在海面上看到海鸥，还可以命令龙潜入海中来捕鱼。

树丛、小岩石、海面的采集点一次最多可以采集3～5次，树木可以采集1～3次，钓鱼点4次以上。

■钓鱼

在钓鱼点按下A键就能够开始钓鱼，当主角头上出现“！！”的标志后再次按下A键就能够把鱼钓上来了。

■稀有度

树丛、小岩石、海面和岸边的采集点可以使用“龙的肥料”来提升食材质量，提升效果在下一次采集里就会体现出来。

除了使用“龙的肥料”来提升食材质量之外，随着流程的进行，一些早期的采集点能够采集到的食材偶尔也会出现稀有度级别较高的食材。

不同稀有度的食材会以“新鲜的～”、“稀少的～”、“耀眼的～”等形容词作为前缀。

读盘界面 | 根据龙的不同成长阶段，游戏读盘画面里的龙影子也会随之变化。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

野兽



■猪猪

外形与野猪类似的猪猪是具有主动攻击倾向的野兽，将它们干掉后可以获得猪肉类的食材。干掉的方法分为两种，一种是引诱它们撞上石头，无论石头大小，它们都会撞到晕死，之后就会直接掉落食材，另一种方法是当位于它们身后时靠近，然后命令龙直接对它们进行攻击。

■香鸡

和猪猪相比，香鸡就是一种十分胆小的野兽，它们看到主角后会一直逃走，这时候只需要上前撞一下它们，鸡肉就会掉下来。

龙的成长



■幼年期

出现时间最短的时期，通关后可以通过料理来回溯到这一时期。这时候除了钻洞之外什么忙都没法帮。

■少年期

第 2 章～第 5 章出现，通关后可以通过料理来回溯或者进化到这一时期。这一阶段依然可以钻洞，除此之外还能够推石头、破坏小障碍物、狩猎猪猪和除草。

■青年期

第 6 章～第 11 章出现，通关后可以通过料理来回溯或者进化到这一时期。从这一阶段开始不能够钻洞，而且已经能够载人飞了，所以推石头也没用处，除此之外还能够破坏中型障碍物、下海捕鱼等。

■成熟期

第 12 章出现，通关后可以通过料理来进化到这一时期。能力和青年期差不多，就是飞行能力更加强悍，而且能够拆更大的障碍。



龙的采集工作

龙成长到少年期之后就能够在玩家的命令下进行除草，除草之后会出现一个食材，这些食材多是稀有度较高的常见食材。

在龙处于幼年期或者少年期的时候，来到小洞穴前能够命令龙钻入洞穴里采集洞里的食材。

当玩家在摇晃树拿水果类食材时，有时候龙还会帮忙撞一下树，让能拿到的果实多 1 个。



龙与料理

玩家制作出来的料理除了用来拿给客人作为外卖之外，最大的用处就是喂给龙吃。

在靠近龙的时候打开料理界面后选择“喂给龙”就能给龙喂食料理，喂食料理给龙的好处不少：

①能够让龙大幅度回复体力；

②能够改变龙的外形颜色（颜色的变化取决于料理介绍上标注的色素颜色）；

③能让龙的窝里出现“龙的肥料”。



龙的体力

在每天早上 6 点龙的体力都会是全满的状态，然后随着时间的流逝慢慢减少，而如果让龙去狩猎猪猪类的野兽或者让它们撞击障碍物的话体力就会一格一格地下降。

这时候可以通过几种途径让它恢复体力：

①喂食料理；

②抚摸龙；

③（在青年期以上时）骑乘龙去吃蜻蜓；

⑤（在青年期以上时）骑乘龙去吃海鸥。

流程攻略



序章

●乘坐电梯来到 1 楼开始今天的工作。

●第一个工作是到后院拿 3 个蛋，到田地附近的草地上可以看到蛋，全部捡完之后回到咖啡馆和母亲对话。

●客人来了之后去给客人服务，点餐之后将工作汇报给厨房，自动触发剧情，之后调查厨房的桌子，接下来需要玩家自己制作荷包

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

蛋料理，操作和音游差不多，按下对应方向的方向键或者 XYAB 键就行了。

●荷包蛋做好之后给客人送去。

●出门来到咖啡馆附近的海边，从田地附近有告示牌的地方可以下去。在左边的海滩上捡取漂流物可以获得食谱的碎片，带回家里给母亲看。回去时不想跑地图的话可以按下“-”键选择直接返回咖啡馆。

●给客人收拾餐具，将餐桌上的盘子放入洗碗池。然后到咖啡馆附近的采集点（有蝴蝶飞或者会发光的那些）给母亲采集 3 个洋葱。在咖啡馆左边的灌木丛采集点就能采集到洋葱。

●采集完洋葱后回家和母亲汇报，接下来要去钓鱼。钓鱼地点位于海滩左边的渔场旁边，当角色头上出现感叹号提示时按下 A 键就能钓起来了，钓 1 条沙丁鱼就能回去和母亲交差。

●母亲询问起第二天的早餐时任意选择，上床睡觉进入第二天。

●剧情后自动前往厨房，再做一次荷包蛋。

●用餐完毕之后龙孵化了出来，给它取一个名字。这时候它正好肚子饿了，打开菜单在“料理”一项里选择荷包蛋，选择“喂给龙”，剧情后序章结束。





第1章



●当前任务是在咖啡馆附近收集食谱碎片。

●“分量十足的肉类料理的碎片”所在地：①桥边，咖啡馆招牌下方；②海边漂流物；③靠近海滩告示牌附近的箱子里；④咖啡馆右边窗口下方。

●集齐“分量十足的肉类料理的碎片”的碎片之后返回咖啡馆，前往 2 楼找老爷子复原食谱，解锁“猪猪排盖饭”。

●制作猪猪排盖饭需要肉类食材和谷物类食材，肉类食材可以让小龙帮忙探索小洞穴获得，谷物类食材在海滩靠近悬崖下的探索点获得。

●制作完料理之后回房间休息进入第二天。

●剧情后需要给饥饿的青年制作猪猪排盖饭，料理所需要的食材可以和常客老爷爷对话获得。

●制作完料理后触发霸王餐的剧情，之后比利会加入咖啡馆成为员工，可以探索的范围进一步扩大。

●过桥后开始收集新的食谱。

●“咖啡馆的经典菜色的碎片”的所在地：①过桥后的树丛旁边；②岔路口的路灯旁边；③碎片④所在路灯的对面；④右边的路灯旁边。

●回去找老爷子对话复原食谱，解锁“松饼”。

在营业时间回到 1 楼店内的话会触发剧情。

●剧情要求制作松饼，所需要的食材为小麦粉和砂糖。之后伊帕妮玛加入咖啡馆，可探索的范围进一步扩大，过桥后左边的区域和右边更深处可以探索，接下来继续收集食谱。

●“以蔬菜和酱料调配的火锅的碎片”所在地：①过桥后的左边区域，在桥边的石头后面；②位置和①差不多；③过桥后的右边；④距离③的不远处。

●在过桥后的左边区域会遇到名为“猪猪”的野兽，由于这时候的小龙还不具备和野兽搏斗的能力，所以对付猪猪的话建议还是引诱它们冲向巨石来解决。

●回去和老爷子对话解锁“香蒜鳀鱼热沾酱”的食谱。

●制作香蒜鳀鱼热沾酱后在营业时间进入 1 楼触发剧情，然后再制作一次香蒜鳀鱼热沾酱，剧情后卢克乐加入咖啡馆。剧情后解锁“炸鱼”和“炒蔬菜”的食谱。

●睡觉至第二天触发剧情，咖啡店扩张，本章节结束。



第2章

●和卢克乐对话解锁“杂菜煲”食谱。

●要将咖啡馆的评价提升至“！”所要求的标准才能继续主线，达成目标之后在营业时间前往咖啡馆 1 楼触发剧情，碰乔入住。

●休息至第二天触发碰乔的剧情，野外的可探索范围扩大，过桥后左边平原尽头可以继续向前进了。

●之后触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：白天的咖啡馆 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼→营业时间的咖啡馆 1 楼→营业时间的咖啡馆 1 楼→营业时间的咖啡馆 1 楼。

●剧情进行至碰乔要吃威力猪猪料理，睡一觉后触发小龙成长为少年期的剧情。

●少年期的龙可以正面刚猪猪等野兽了，而且还能够将岩石等障碍物给破坏掉。

●来到过桥的左边，这时候可以让龙滚动岩石，岩石靠近墙壁可以当成垫脚的平台用，爬到最上面的平台。

●在平台的森林里会看到红色的猪猪，那便是威力猪猪，将其解决掉之后可以捡到威力猪猪的肉，下一步就是收集食谱了。

●“油花四溅的豪迈肉类料理的碎片”所在地：①剧情获得；②过桥后向左走，靠海的悬崖有个障碍物，让龙将其清除；③把“布丁”交给第一次见到猪猪的平原上的猎人，“布丁”的食谱和伊帕妮玛对话可以获得；④剧情获得。

●收集完成后回家找老爷子对话，解锁料理“炒威力猪猪肉”。

●去厨房制作炒威力猪猪肉后触发剧情，然后休息至第二天，碰乔离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。



员工的工作倾向 | 3个服务员的工作倾向在高峰期能够比较明显地看出来，搭档倾向于收拾餐具，伊帕妮玛倾向于为客人点餐，比利倾向于送餐。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第3章



●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，瑟莉丝入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：睡觉→白天的咖啡馆1楼→黄昏的咖啡馆1楼→黄昏的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→营业时间的咖啡馆1楼。

●触发要给瑟莉丝做料理的剧情之后接下来要去找食谱碎片。

●“烧烤鱼片的碎片”所在地：①剧情自动获得；②过桥后左边平台的大枯木里；③继续向左走来到尽头，在树下和来自魔女村的人对话，给她1个炸鱼料理；④来的路上有很多蘑菇的小道，在小道右边的大枯木里。

●集齐碎片后回咖啡馆和老爷子对话解锁“乡村风味素净鳗”的食谱，最关键的食材“素净鳗”获得地点为过桥左边平原入口处右边的河里，钓鱼就能拿到。

●在营业时间内做出乡村风味素净鳗后触发剧情。

●睡觉到第二天，瑟莉丝离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。



第4章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，萝瑟塔入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：睡觉→白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→睡觉→白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼。

●触发要给萝瑟塔做料理的剧情之后接下来要去找食谱碎片。

●“白海的鲜虾料理的碎片”所在地：①剧情自动获得；②穿过过桥后左边平台的大枯木，然后把左边的障碍物打掉。③之前打威力猪猪的平台下方，和渔夫对话，给他“培根蛋”，“培根蛋”的食谱和比利对话可以获得；④和萝瑟塔对话。

●带回咖啡馆和老爷子对话解锁“焗烤好多虾”的菜谱。

●所需食材里的扇贝在咖啡馆下方海滩可以钓到，位置在右边的石柱与悬崖之间，靠近有会有钓鱼提示。

●制作完料理之后触发剧情。休息至第二天，萝瑟塔离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。





第5章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，幽灵默理士入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：白天的咖啡馆1楼→睡觉→白天的咖啡馆1楼→晚上的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→离开咖啡馆→白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼。

●触发要给默理士做料理的剧情之后接下来要去找食谱碎片。

●“充满男子气概的料理的碎片”所在地：①剧情自动获得；②过桥后左边平台上去的山丘地区，第一个岔路口一直向右走，在有一些绿色猪猪的下层；③在山丘地区靠近河边的位置把“搞砸料理”（任意一个料理的所有音符没按对就能做出来了，建议选所需食材较少的料理）交给珍膳收藏家；④和默理士对话获得。

●和老爷子对话解锁“男子汉咖喱”的食谱。料理所需的“咖喱粉”在山丘地区的岩石采集点上可以采集到。

●到厨房制作“男子汉咖喱”触发剧情。

●回屋子休息到第二天，默理士离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。



第6章

●给龙喂食料理并回屋子睡觉之后，龙成长至青年期，咖啡馆扩建，野外的可探索范围扩大。之后回屋子休息触发剧情。

●玩家可以骑乘青年期的龙来在空中移动，这时候周围的大型障碍物也能够一一破坏了，而且还能移动到海面上在海鸥聚集的地方捕鱼。不过青年期的龙无法钻入小洞穴来找食材。

●咖啡馆扩建之后变成4层楼，龙的住处从2楼变成了4楼，日后要找龙的肥料就只能从3楼的爬梯爬上4楼。

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，修伊入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：睡觉→营业时间的咖啡馆1楼→营业时间的咖啡馆1楼→晚上的咖啡馆1楼→任意时间的咖啡馆1楼

●需要给修伊做料理，接下来要去找食谱碎片。

●“热腾腾的火锅的碎片”所在地：①剧情自动获得；②过桥后左边平台上去的高原地区，第一个岔路口一直向右走，在有一些绿色猪猪的下层右边尽头（3颗可以收割的野草旁边）；③在粉红树林地区入口附近把“香蒜鳀鱼热沾酱”交给火锅党主席；④和修伊对话。

●回来和老爷子对话解锁料理“热腾腾火锅”的食谱。

●制作料理触发剧情，料理所需的味噌在可以去到的新地区的岩石采集点获得。

●休息到第二天触发剧情，修伊离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。



游技术
NOW PLAYING
攻略透解

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第7章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，秀秀入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：白天的咖啡馆 1 楼→在上午的营业时间离开咖啡馆→营业时间的咖啡馆 1 楼→在上午的营业时间离开咖啡馆→营业时间的咖啡馆 1 楼→在上午的营业时间离开咖啡馆。

●又到了制作料理的环节，不过在去收集主线所需要的食谱碎片之前，得先去做一个“三明治”，这里就需要跑去找“三明治”的食谱碎片。

●“以面包夹住食材的料理的碎片”（三明治）所在地：①第 4 章之后的海边沙滩上；②如图所示地区的海中高台上；③第 5 章之后的海边沙滩上；④如图所示地区的大树下。



●“放上一整尾鱼的料理的碎片”所在地：①剧情自动获得；②过桥后左边平台，上去后一直向左走穿过一个有很多蘑菇的小道来到一个有些像荒原的地方，在入口的第一个岔路走过左边的桥就能拿到；③过桥后向右走来到海岸道入口，来到钓鱼的地方与渔夫对话，把“三明治”给他；④和秀秀对话。

●和老爷子对话解锁料理“猫咪特餐”的食谱。



●制作“猫咪特餐”触发剧情。

●休息到第二天触发剧情，秀秀离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。

第8章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，银次入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：白天的咖啡馆 1 楼→营业时间的咖啡馆 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼→傍晚的咖啡馆 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼→晚上的咖啡馆 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼。

●在去寻找食谱碎片之前先准备好一份“巧克力圣代”。

●“冰凉的可可甜点的碎片”（巧克力圣代）所在地：①②③④过桥左边平原入口处右边可以钓鱼的河岸上。

●“使用七种野菜的朴素料理的碎片”所在地：①剧情自动获得；②高原地带与三明治食谱碎片所在地区之间的沙滩上；③过桥后绕着右边飞，在一处沙滩上与猎人对话，将“巧克力圣代”交给他（顺便在前方地区的采集点找一下制作料理用的食材“七草”）；④和银次对话。

●和老爷子对话解锁料理“汆烫七草”的食谱。

●制作料理触发剧情，休息到第二天后银次离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。



第9章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，蜜耶儿入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：白天的咖啡馆 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼→睡觉后在白天来到 1 楼→白天的咖啡馆 1 楼→开始收集食谱碎片。

●“能唤来幸福的炖菜的碎片”所在地：①剧情自动获得；②小岛右边高原地区右边靠海的高台上（两批银色猪猪之间的高台）；③在高原地区的高台上把“男子汉咖喱”交给珍膳收藏家；④和蜜耶儿对话。

●和老爷子对话解锁料理“炖幸运香鸡”的食谱。

●料理所需的肉在高原地区上方的湖泊地带碰撞黄色的香鸡获得，黄色香鸡需要触发收集食谱碎片的剧情之后才会出现，所以提前跑来找也是找不到的。

●制作料理触发剧情之后休息到第二天，蜜耶儿离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第10章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，兰希入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：睡觉→睡觉→睡觉→晚上的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→白天，和搭档对话→白天的咖啡馆1楼→睡觉→开始收集食谱碎片。

●“铺满大蒜的料理的碎片”所在地：①剧情自动获得；②湖泊地区周边的高台上（顺便在附近的采集点收集料理需要用到的“白金蒜”）；③在高原地区通往湖泊地区必经之路的高台上把“乡村风味素净鳗”交给自称美食家；④和兰希对话。

●和老爷子对话解锁料理“蒜香满点元气盖饭”的食谱。

●制作料理触发剧情之后休息到第二天，兰希离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。





第11章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，杰夫博士入住。

●触发剧情的顺序（每段剧情相隔一天）：白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→白天的咖啡馆1楼→睡觉→白天营业时间的咖啡馆1楼。

●“诡异的黑色液体料理的碎片”所在地：①剧情自动获得；②在湖泊地区下层和魔女村出身的人对话；③在咖啡馆外面与奇埸对话；④湖泊地区上层，把“热腾腾火锅”交给火锅党主席。

●和老爷子对话解锁料理“活力旺盛滋补汤”的食谱。

●料理所需的墨鱼类食材可以在海中让龙捕鱼获得。

●制作料理触发剧情之后休息到第二天，杰夫博士离开。章节结束后咖啡馆的评价提升，高峰期来店的客人增加。



第12章

●将咖啡馆的评价提升至“！”以上后睡一觉，在营业时间前往咖啡馆触发剧情，龙进入成熟期，现在可以探索所有的地图了。

●睡一觉触发剧情。

●飞往小岛最上方岛屿的火山地带，飞到火山山腰调查闪光点获得“龙鳞的碎片”，然后回来睡觉。

●前往森林地区有2只香鸡的枯木通道里调查闪光点获得“龙鳞的碎片”，继续回来睡觉。

●这次是去高原地区的瀑布上游调查闪光点获得“龙鳞的碎片”，再回来睡觉。

●最后去湖泊地区上层的瀑布附近调查闪光点获得“龙鳞的碎片”，回来睡觉。

●之后睡个四、五次觉不断触发剧情就能迎来结局。





奖杯列表



名称	杯种	取得条件
Little Dragons Café	白金	获得除此之外的所有奖杯
老爷子与龙	铜杯	通关序章
LDC开始营业！	铜杯	通关第1章
自称勇者	银杯	通关第2章
讨厌人类的魔女	银杯	通关第3章
离家出走的少女	银杯	通关第4章
烦人的幽灵	银杯	通关第5章
狼人	银杯	通关第6章
偶像猫	银杯	通关第7章
大窃贼	银杯	通关第8章
占卜师	银杯	通关第9章
吸血鬼	银杯	通关第10章
机器人博士	银杯	通关第11章
前往火山	金杯	龙进入成熟期
觉醒之时	金杯	通关游戏
食谱收藏家	金杯	收集到所有食谱
食材收藏家	金杯	收集到所有食材
热门餐厅	金杯	1天之内有50个客人来到店内
模范员工	金杯	1天之内给店内帮忙50次
幸福之声	银杯	让客人的声音变幸福
缤纷菜单	银杯	加入10个咖啡馆菜单
料理的影响?	银杯	使龙的体色完全变化



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



无论你有没有玩过原版，本作你都不应该错过。《神界 原罪II 终极版》可谓是美式 RPG 爱好者们不容错过的杰作：性格各异的角色、有趣的剧情、数量繁多的分支路线以及自由度和乐趣并重的战斗系统。丰富的支线任务也是本作的特色之一，然而由于时间和篇幅关系，本期攻略的支线部分并没有写全，只写了一些比较关键或者包含难点的支线任务，请各位读者见谅。

文 三日月　美编 Juxi

XOne	PS4		
神界 原罪Ⅱ 终极版		Larian Studios	
Divinity: Original Sin Ⅱ Definitive Edition		角色扮演	中文版
2018 年 8 月 31 日	本地 1 ~ 2 人，在线 2 ~ 4 人	无对应周边	
售价为 59.99 美元			

※STEAM 版本已同步发售

本文对应游戏版本：3.6.0.2　本文对应语言：简体中文　游戏通关时间：约 70 小时



1.HP　2. 物理护甲　3. 魔法护甲　4. 角色状态　5. 行动顺序

系统详解

基本操作

Xbox One 版	PS4 版	作用
A	×	确认、主动搜索（按住）
X	□	动作菜单
Y	△	打开 / 关闭快捷栏
B	○	取消、结束回合（按住）
LB	L1	切换物品 / 敌人
LT	L2	切换角色（按住）
RB	R1	切换物品 / 敌人
RT	R2	角色菜单（按住）
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制、缩放
方向键↑	方向键↑	战术视角
方向键↓	方向键↓	潜行
方向键→	方向键→	强制分屏
方向键←	方向键←	攻击模式
Menu	触控板	查看地图
View	OPTIONS	游戏菜单

角色状态

除了角色能力值这种角色扮演游戏司空见惯的数值以外，本作还有能力、天赋和标签三个角色信息，它们无论在获得方式还是作用上都有所不同。

能力值，也就是属性点数影响着角色的总体能力，绝大部分装备都需要角色的某项能力值达到要求后才能装备，而能力值也会影响到角色在队伍中扮演的角色。一般来说，物理近战型角色最重要的属性是力量和体质、远程或者敏捷型角色是敏捷和智慧、法师则是智力和记忆。话虽如此，笔者还是推荐角色不要过于专精一个能力，在养成角色上可以更加灵活，例如法师型角色可以考虑加点力量，这样就可以装备物理防御力更高的防具以保证自己的生存率，近战输出型角色可以考虑加一点记忆和智慧，在增加可使用技能数量的同时提升自己的行动顺序，在敌人出手前利用技能重创敌人。能力值的最大值为 40，超过 40 后就只能通过装备效果来提升了。

能力分为战斗能力和生存能力。顾名思义，前者影响着角色

Copyrights © Larian Studios. All rights reserved.
All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

在实战中擅长的东西，战斗能力同时还影响角色可以学会以及使用的能力，战斗能力最大值为10。而生存能力影响的则是非战斗状态下的能力。和属性不同，角色的生存能力应该有所专精，队伍里四人分别擅长不同的东西，比较万金油的组合是：交涉、博学、盗窃，剩余的一个推荐选择交易或者念力，对潜行有偏好的玩家也可以选择潜行。战斗能力最大值为10，生存能力最大值为5，和属性一样，超过最大值后还可以通过装备效果来提升。

天赋则是除开属性和战斗能力外的一些额外特殊效果，效果从战斗用到非战斗用应有尽有，部分天赋会有战斗能力的要求，并且互相冲突，玩家只能从两个天赋中选一个。

标签不会影响玩家的战斗能力，它更多的是代表角色过往的经历和成就。除了默认标签以外，其余标签都需要玩家通过进行游戏来获得。获得方式多是选择某个特定的对话选项、重复某个行动（例如中期从人的灵魂处吸收秘源）或者是完成某个支线任务。标签大多只会增加玩家在对话的选项，更多的是在彰显玩家角色的个性。



护甲

护甲是本作新加入的系统，它将角色扮演游戏中比较笼统的“防御力”转换成了和HP一样的存在，分为物理护甲和魔法护甲两种。简单来说，它就犹如玩家的第二条HP一样。和HP不同的是，护甲的多少主要只取决于玩家的装备，和回复HP的技能类似，同样有着能够回复护甲值或者增加护甲最大值的技能。。

不同的护甲对应不同的攻击，除了部分能够穿甲的技能以外，玩家只有在护甲被耗光后才会开始消耗HP。护甲的另外一个作用是防御异常效果，在本作中，在护甲被耗光之后，角色陷入异常状态的几率会大大提高。

哪种技能对应哪种护甲并不是固定的，有对应魔法护甲的物理攻击，同样也有对应物理护甲的魔法攻击，而部分带有魔法属性的武器能够同时给目标带来物理和魔法属性的攻击。

行动点（AP）

本作的战斗为回合制，角色的行动先后顺序由“先攻”来决定，“先攻”越高，角色的行动优先度就越高，而决定“先攻”的数值则是智慧。而决定角色在一回合能做多少事情的则是行动点。

每个角色的初始行动点为4，最大为6，超过最大值的行动点无效，而没有用完的行动点可以保留到下一个回合，这一点对于所有角色都是一样的。然而一个行动点所能做的事情却不是一样的，部分天赋，诸如“元素亲和”，可以减少玩家特定行动所需的行动点，而部分状态，例如油渍，则会增加玩家移动所需的行动点。

值得注意的是，移动较短距离（例如不到1米）的时候是不需要消耗行动点的，需要细微调整角色站位的时候不妨利用一下这一点，移动所需的行动点会在屏幕上直接显示。

地形效果



地形效果的存在使本作区别于其他同类游戏。和角色的异常状态不同，地形效果的种类和生成是多种多样的，它们既可能从一开始就存在于战场上，也可以由角色技能或者魔法造成，并且对敌我一视同仁。

而不同的地形在特定条件下还会变成另一种地形，但必须注意的是，本作中还有“诅咒”和“祝福”两种特殊地形，前者不能被轻易移除，例如普通的水是熄灭不了被诅咒的火焰，这种地形只能通过特殊技能“祝福”来转化，或者使用大气学派的“飓风术”来移除，中后期很多虚灵类敌人的技能会自带诅咒效果；后者则刚好相反，被祝福的地形几乎毫无副作用，例如被祝福过的火焰会发光，处于祝福火焰效果的角色可以提高火属性防御力、免疫冻僵，并且随时间回复HP，玩家只需要把“祝福”用在一般地形上，就可以将其转化成祝福地形。

常见地形效果如下：

火焰

造成伤害
附加燃烧状态
被魔法护甲抵抗
消除潮湿 / 冻僵状态
和油 / 毒接触时会发生爆炸并造成伤害
刚熄灭时会造成蒸汽效果，完全熄灭时会造成烟雾效果

水面

可以熄灭火焰地形
和火接触时会产生蒸汽
和冰霜接触时会结冰
和雷电接触时，附近连接的水面会全部触电，造成雷电伤害和麻痹状态
蒸汽和雷电接触时会变成雷电云，效果和电类似

血液

生物类角色受到伤害、部分技能也会造成这种地形
其余性质和水类似

油

无视所有护甲，导致角色陷入“缓慢”状态
遇火会爆炸并燃烧

毒

附加中毒状态
被魔法护甲抵抗
遇火会爆炸并燃烧，同时毒地形会消失

冰

低几率会使角色摔倒，摔倒后回合会强制结束，角色一定回合内不能行动
遇火时会变成水面

全成就/白金醒目：目标为一周目白金的玩家有两点是必须要注意的，首先队伍里不能用洛思，这个角色会影响到最终章和医生相关的支线，另外操作角色必须是不死人费恩，这关系到成就/奖杯“一诺千金”的获得。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

角色养成和组队思路



虽然有职业这个“概念”，但玩家在实际游玩时会发现，在本作中培养一个只会单个技能的角色其实没什么意义。由于几乎所有技能都存在冷却时间的缘故，传统角色扮演游戏中的很多队伍角色，诸如肉盾和奶妈都失去了意义，肉盾的嘲讽技能不可能每回合都发动，自然也不可能每回合都保护队友，同理的还有回复技能。因此纯肉盾或者纯奶妈的角色在游戏中实际意义不大，学习不同学派的技能然后结合使用才能更好地发挥角色的技能。

当然，在技能学习上，不同类型的角色自然有不同的侧重点。除了独狼路线，一个比较均衡的队伍配置为：输出型近战、控场型近战、远程万金油和法师。这个思路也只是抛砖引玉而已，鉴于本作里洗点并不需要付出什么代价，因此玩家们可以自由发挥。

输出型近战的一切技能以物理输出为主，目标为在一回合内造成尽量多的伤害，“鞭挞之触”和“旋风斩”是个不错的选择，另外还需要一些保命的技能，例如能够补充护甲的“灵骨护体”和“冰霜护甲”，最后需要的则是一些可以让角色迅速靠近目标或者逃离战场的位移类技能，例如“凤凰俯冲”。

控场型近战的目标则是控制敌人行动，最简单的方法就是使其倒地，“战争践踏”和“地震术”是个不错的选择。另外控制型角色同时还扮演着肉盾的角色，“挑衅”和“守护天使”可以提供一定的保护效果。最后这类角色一般装备有盾牌，伤害取决于盾牌防御力的“弹射盾牌”是个不错的补充。

远程万金油的技能以神射技艺为主，其他技能则以辅助为主，比较理想的召唤学派的“召唤魔妖”，这个技能并不需要角色任何的属性加成，强度只取决于召唤学派的等级，配合魔妖专属强化技能“远眺注能”和“力量注能”可以让玩家根据需要来改变魔妖的用途，其余技能则推荐“迷魂大法”和“灵魂挚友”这种辅助系技能。虽然学了一点魔法，但加点依然以敏捷为主，除了召唤和辅助以外，平时大部分时候扮演的是远程输出手的角色。

魔法系角色则比较自由了，推荐的学派有水占和大气，这两个学派的技能能够兼顾输出、控场和辅助。另外还可以学一些死灵学派的技能，这个学派的技能在输出上非常出色，而且大多自带吸血效果，可以提高角色的自保能力。惟一不推荐学习的学派为烈火学派，虽然视觉效果和输出效果非常惊人，但由于有误伤效果，而且改变地形的能力非常夸张，因此除了孤狼角色外，笔者不太推荐在队伍里增添这类角色。但烈火学派里的“心静神宁”还是值得一学的，它可以治愈游戏中大部分的异常状态，本身也只需要烈火学派 I 而已，可谓是居家必备的好技能。



全流程攻略

本攻略为默认难度，选择的角色是精灵“希贝尔”，预设职业为“骑士”，操作以 XOne 版为准。首先需要说的一点是，无论玩家选择哪个角色，以哪个职业开局，对于游戏的剧情和流程都没有太大的影响。而本作也没有所谓的“职业”之分，能力和技能都可以通过后天能力点的分配和学习新技能来随意分配，玩家在开局时无需过于纠结。

梅里韦瑟号

流程要点

游戏开始后玩家会出现在下层甲板，这同时也是《终极版》新增的教学关卡，第一次接触这个系列（或者是第一次接触本作家用机版）的玩家可以去尝试着完成一下，场景中也没有什么好东西可以搜刮，老玩家们可以无视然后直接上甲板。

1. 遇到羊的房间角落有三个板条箱，对准箱子按下 X 键再选择移动就可以移动箱子，移开后就可以在罐子里找到钥匙了。

2. 用钥匙打开房间门后有两个开关，随便找个木桶凳子什么的压住开关后门就会打开。

3. 在牢房里玩家会遇到亨沃尔，这个被单独关押的家伙要求玩家把他放出来，拉动开关后守卫会醒来，玩家可以通过说服来避免战斗，但战斗难度也不高。敌人只是一个半血空手守卫，即便赤手空拳也不会难打到哪里去。战斗胜利后建议无视亨沃尔，一旦玩家把他放出来他立即就会背叛并攻击玩家，而打赢了也没什么好处。

4. 移动烛台点燃毒液池就可以离开这里了，最后玩家千辛万苦也就绕了一个圈而已，真是吃力不讨好。

接下调查谋杀案的“委托”后，玩家就可以开始调查了。说是调查实际上就是个走过场而已，玩家可以趁机和将来的同伴们打个招呼。继续前进后触发事件，整个场景的 NPC 都会死去或者失去意识。在附近的一个箱子里可以找到一些武器，另外失去意识的同伴是可以偷窃的，而即便把他们身上的东西全都偷过来，之后他们加入时道具都会“重生”，玩家可以趁机捞一笔。

装备好武器后继续往上层移动，中途玩家会遇到两个 NPC，同样可以通过说服来避免战斗，当然即便要打难度也不高，建议都杀了换点经验值。来到甲板最上层后会遇到敌人“虚空幼兽”，战斗的难度不高，小心不要走在火上就可以了。

来到救生艇后答应小孩子的要求回去救人，回到船舱后玩家会与队友们进行第一次的“联合作战”。战斗难度同样不高，战斗开始后玩家不要傻乎乎地往前冲，稍微后退一点让 NPC 来引走敌人，小心不要被敌人围攻了。

最后玩家可以选择救不救希万，无论救不救都不会影响剧情，玩家可以按照自己喜好作出选择。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

逃离欢乐堡

流程要点

从沙滩上醒来后可以随意探索和搜刮一下，沿着沙滩往东走会遇到“猩红王子”，和他对话后他会加入成为同伴，玩家还可以在这里设定他的初始职业。之后每个同伴加入时都会让玩家选择一次职业，这里就不阐述了。

和王子汇合后继续前进，中途会遇到一只黑猫。拥有天赋“动物密友”的情况下它会加入队伍成为同伴（不可战斗）。在带它活着逃出欢乐堡的情况下可以获得特殊技能“召唤黑猫”，还能解锁相关的成就／奖杯。

进入欢乐堡后会触发支线任务“勒索”。选择挺身而出后，伊凡就会加入成为玩家的同伴。在欢乐堡中玩家会遇到所有同伴，全员几乎都在欢乐堡里，除了不死人费恩，他在欢乐堡外的北边区域，这个区域被藤蔓挡住，靠近会有教学提示，然后直接走过去就可以了。

同伴方面建议选择伊凡、洛斯、猩红王子和希贝尔，原因也非常简单，因为在欢乐堡这部分流程里，玩家可以顺便完成这四个人的专属任务。

来到欢乐堡前会触发事件，玩家选择的角色为精灵的话，这里可以通过吃尸体来获得新情报。如果玩家不是精灵的话，也可以在招募希贝尔后再让NPC吃下去来触发任务。



玩家在欢乐堡的目标非常简单：想方设法逃出去。欢乐堡中的支线任务大多都和“逃出去”这个主题相关，完成后除了能够提供线索以外，还可以提供大量的经验值奖励，建议玩家尽量多完成一些。逃出欢乐堡的方法只要有以下几个：

1. 最“简单”粗暴的方法就是直接杀出去，但这个方法实际上并不简单，建议玩家在等级4以上，换上一身比较靠谱的防具后再考虑这个方法。另外欢乐堡里有不少可以搜刮的好东西，笔者的建议是以后变强后再回来杀光全场，顺便还能赚点经验值。

2. 第二个也是最简单的办法就是通过欢乐堡的地牢逃出去。在欢乐堡中央玩家会触发支线任务“被囚禁的精灵”，完成后可以解救阿迈罗，在东面的洞穴（洞穴入口旁边还有条狗，和它对话后可以触发支线任务“寻找艾米”）里和他以及萨希拉对话后可以得知地下通道的入口。通过地下通道就可以来到地牢，在地牢的尽头会触发战斗。

这里建议玩家等级达到3以上后再来，对手是两个近战加两个远程，其中驯兽师会召唤猎犬来辅助战斗。笔者推荐的战术是开局全员退后到走廊深处，这样就可以避免被后面的弓箭手攻击到，然后再把跟上来的驯兽师干掉。如果玩家有传送手套（获得方法详见下文的“传送师”）就更简单了，开始战斗后先把驯兽师拉过来，然后全员围攻。

和受伤的NPC对话后能得知暗号和获得钥匙，之后就可以暂时离开地牢了。回到地面，来到欢乐堡入口右侧的破墙，利用传送手套传一个同伴上墙，然后让他把梯子放下来。通过房间可以来到“奥瑞凡德的房间”，从房间直接出去会触发战斗，难度对于现在的玩家来说有点高（敌人的等级为5），建议玩家直接潜行，出门后往左转很快就能看到通往地牢的楼梯。

来到地牢后会发现有很多敌人，但这些敌人在玩家引发战斗前是不会动的，玩家无视即可。一路往下走会遇到小男孩“韩”，如果玩家是按照流程一路走到这里的话，只要说出暗号就可以避免战斗。无论如何，在这里都能找到一条小船，而这就是玩家逃出去的路线，本攻略也是以这路线为准。

顺便一提，在地牢的另一边是解剖室，在这里会触发一场强制战斗，难度不低。但战斗胜利后就可以通过下水道口逃离欢乐堡，也算是可选的逃脱路线之一。

支线任务

被囚禁的精灵

格里夫的“货物”在NPC蜥蜴人“斯汀尔泰”身上，玩家直接找他就可以找回货物了（玩家可以通过和厨房的老鼠对话来获得线索，是否获得线索不影响流程）。最后玩家需要选择是否供出犯人的真实身分。选择不供出的话会获得“英雄”标签，但要和格里夫等人战斗。战斗的难度还是非常高的，笔者建议玩家避免战斗，“英雄”标签可以通过其他支线任务获得，玩家无需过于在意。

必须注意的是，供出犯人身分会直接导致斯汀尔泰死亡！这个NPC和多个支线任务有联系，其中猩红王子和希贝尔的专属任务都和他有关，建议在完成这个任务前，先完成其他与这个NPC相关的支线任务。

寻找艾米

艾米在上文提到的地牢，靠近解剖室的房间里。和它对话后就可以完成任务了，注意不要作死选择会引发战斗的对话选项。



杀戮幽魂

NPC亚罗位于欢乐堡入口右侧的城墙上，和她对话后她会委托玩家寻找自己的父亲。触发任务后玩家首先要找到名为“蓍草花”的植物，这种植物可以在造棺材的NPC附近找到。在萨希拉所在的洞穴北面就能发现米格。在持有“蓍草花”的情况下可以避免战斗。

反正无论如何玩家都会获得米格的戒指，将其交给亚罗后并让他们“父女团聚”后就可以就算是完成任务了。

传送师

触发支线任务的高文会非常热情地主动和玩家对话，鳄鱼位于欢乐堡的南面。鳄鱼会使用落石术，建议玩家在中招后立即往后退把鳄鱼引过来，引过来并确定队友离开油迹后立即引燃地面，等敌人着火后立即上前围攻即可轻松获胜。

获得传送手套后玩家就可以无视所学技能直接使用传送术了。传送术可以大大提升玩家的探索距离，一些正常情况去不了的地方也可以通过传送术到达。最典型的例子就是欢乐堡外的断桥。当然，玩家也可以用在战斗上。除了把敌人的远程单位拉到我方近战单位面前以外，玩家还可以传送物品来“砸”敌人，伤害和物品的重量成正比。

玩家最后需要把高文传到对面的港口，之后高文会丢下玩家一个人逃走，不过手套就归玩家了。值得一提的是，港口同时也是玩家进入欢乐堡的潜入路线之一，玩家可以趁高文和敌人打得不可开交的时候直接溜进欢乐堡，当然难度也不低就是了。



猫咪出笼！： 带着黑猫在欢乐堡乱逛的时候小心不要经过正门，塔上有个迷信的弓箭手会把它射死。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

欢乐堡竞技场

竞技场入口位于欢乐堡厨房（也就是格里夫的所在地），玩家可以选择一人还是四人迎战，鉴于无论选哪个对手都是“三人一狗”，选择独自迎战未免有点自虐……

敌人等级为 3，同样是两近战两远程的组合。开战后建议我方的远程单位立即爬上高台，其余队友则留在远处应战。如果想减少对方远程单位输出的话，玩家可以点燃地面后再熄灭的方法制造水雾来掩护自己。



这个任务除了能够解锁一个成就 / 奖杯以外，最大的意义在于可以让玩家脱掉“秘源项圈”。获得胜利后和入口附近的铁匠就可以移除项圈了。不过现在移除其实意义不大，移除的只有主角一人（并不会移除队友的项圈），最大的作用其实是可以让玩家进入地牢。守卫看到玩家后会触发对话，玩家可以选择应战还是投降。选择投降的话玩家会被扔进地牢，这同时也是进入地牢的方法之一。

维瑟莫尔的封魂罐

在萨希拉的洞穴里，玩家会遇到一个想和玩家玩捉迷藏的小屁孩“摩迪”。和他玩捉迷藏并找到他两次后，他会介绍自己的朋友，一个并钉在墙上的不死人维瑟莫尔给玩家认识。和维瑟莫尔对话后就可以触发支线任务。玩家需要 12 力量才能把长矛拔出来，如果玩家没有解锁“英雄”标签的话，这里会直接解锁。

封魂罐位于地牢里，玩家从欢乐堡内的楼梯进入地牢后，楼梯附近会有一个隐藏把手，拉下后就可以进入密室后。然后玩家把木桶移到开关后（移到开关上面后，开关会发亮来提示玩家）就可以解除毒气机关了。

玩家需要打烂的罐子是“祈求者维瑟莫尔”，打烂其他罐子的话会引来敌人或者触发机关。打烂罐子后就算是完成任务了，回去调查它的尸体可以获得装备“维瑟莫尔的腰带”。之后维瑟莫尔还会登场一次帮玩家一臂之力，至于什么时候就让笔者给各位留个惊喜，让读者自己去发掘吧。

逃离死神之眼

流程要点

逃出欢乐堡后，玩家首先需要做的事情是寻找“阿玛蒂亚圣所”，它位于小岛的最南面。虽然看似有两条路线可以到达，然而实际上近路上布满了各种陷阱和有害地形，玩家需要绕一个圈从圣所的东面进入。

在路上玩家会遇到两场遭遇战，难度都不高。第一场玩家可以利用传送术先把对方的法师给拉过来干掉，之后就会轻松很多了，战斗的场景里有很多油罐，小心别点燃然后把自己给烧着了。第二场遭遇战遇到数量众多的“虚灵幼虫”，幼虫本身很好打，但数量极多。建议战斗开始后玩家站在原地以逸待劳，场景里有很多油罐可以点燃，建议玩家主动打爆点燃地面，敌人的 AI 很低，会无视火焰直接以最短距离靠近玩家，玩家可以利用这一点来建立属于自己的火焰防线。

进入圣所后就可以补给一下，队伍里有会使用治疗术的同伴的玩家可以顺便将圣所里几个伤者给治疗一下，可以获得一些奖励和经验值并完成支线任务“治疗之触”。值得一提的是，如果玩家不救助这些NPC的话，这些 NPC 会在玩家救出加雷斯后死去。



和 NPC 对话后玩家就可以出去寻找加雷斯了。加雷斯位于圣所的北面废墟，建议从废墟西面的山坡靠近。在靠近山坡的途中，玩家会在沙滩上遇到之前触发海难的罪魁祸首“温迪戈”，顺路一并解决了吧。

废墟入口放着一个“尖啸傀儡”，玩家靠近后会被秒杀。正确的路线是从傀儡右边的藤蔓爬上去。爬上去后会触发一场战斗，玩家可以通过说服来避免战斗，要不然就只能打一场了。

这场战斗的难度颇高，比较取巧的方法是站在城墙的最高处（也就是玩家通过藤蔓爬上来的地方）开始战斗，然后利用传送术把敌人的远程单位给拉过来，在近战单位爬上来前先消灭掉。我方队伍建议在拐角处摆好阵势，这样可以通过地形来躲开下方远程单位的攻击。

继续前进后会触发另一场战斗，不过由于有加雷斯助阵，因此难度不高。最简单的战术就是在入口处守株待兔，然后用老战术将敌人逐个解决掉。顺便一提，加雷斯的存活并不会影响后续剧情的发展，只不过玩家需要找的 NPC 变了而已。

把加雷斯救出来后别忘了和圣所里的雷雅对话，她会移除掉所有人的“秘源项圈”。和格拉蒂娜对话可以触发支线任务“永生的信徒”，之后的流程可以顺便完成。

玩家在这部分流程需要做的事情有两个：找到“武器”和学会“祝福”，这两个目标之间是没有冲突的。玩家的目的地都是同一个：位于圣所西面的“黑暗洞穴”。不过在进入洞穴之前玩家会遇到三个“虚灵蟑螂”，等级为 6，对火和毒有抗性。在等级相近的情况下很好对付，虽然看起来皮糙肉厚，但实际上很不经打。



探索黑暗洞穴实际上也是任务“布拉克斯 · 雷克斯的宝库”的一部分，具体流程如下：

1. 玩家进入洞穴后会遇到特隆普多伊，他会开始恐吓玩家，无视他往他左边的木箱走去。那里虽然看似是个深渊，实际上有一座隐形的桥。

2. 过桥后会遭遇特隆普多伊和他的分身，和之前一样，先用传送术将高处的法师拉下来然后解决掉，之后再处理其他敌人。全灭敌人会出现一个宝箱，玩家无视就可以了，那实际上是个陷阱。

3. 继续前进会遇到一个问问题的雕像，答案分别是“极其暴虐……”和“一种惩罚”。

4. 然后玩家还会遇到一次特隆普多伊和他的分身，不过和之前不同的是，玩家只要将最右边的真身（也就是法师）给解决掉，其余分身就会自动死去。战斗胜利后可以在它身上搜刮到“布拉克斯之箍”，可以触发支线任务”被诅咒的戒指“。

5. 最后的宝库里玩家有几个必需要拿到的东西，分别是此行目标的“净化魔杖”，以及特殊装备“暴君之心”，后者和支线任务“暴君的神器”有关。别忘了把“格拉蒂娜的封魂罐”也拿上，回去后就可以将其还给格拉蒂娜了。最后玩家需要选择是否解放特隆普多伊，选择解放可以获得装备和经验值作为奖励。其余的封魂罐推荐全部打烂一个不剩。

6. 在离开这里之前别忘了调查神像，剧情过后学会秘源法术“祝福”，这个法术是完成很多支线任务的必需技能。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



只要获得法杖（实际上玩家需要的只是祝福能力，亦或者是解决掉“尖啸傀儡”的手段而已，详情可参考下文支线任务部分），再和加雷斯对话就可以继续推进主线剧情，但笔者还是建议玩家先去完成其他支线任务来强化队伍的实力。毕竟之后还有一场恶战在等待着玩家。

来到废弃营地和加雷斯对话，玩家可以选择是以四人之力突破敌阵还是呼叫帮手（最多两个），由于玩家实际上不能操控帮手，帮手的战斗力也没有强到哪里去，因此意义不大。

和亚历山大主教的战斗建议从场景右方的入口进入，那里是个制高点而且地形不错（爬上楼梯后是一条狭窄的长廊），玩家可以利用肉盾角色把敌人堵在走廊上，然后利用“油罐＋火”对其进行输出。从底层的正门进入会触发一段额外对话，但意义不大，战斗开始后玩家还会处于不利地形，不推荐玩家选择。

亚历山大“被干掉”或者战斗回合数达到一定程度后，“虚空异兽—巨型蠕虫”会出现并开始无差别攻击在场的所有幸存者。玩家可以坐收渔翁之利，等敌人自相残杀得差不多后再去收拾战场。蠕虫本身就是个活靶子，实际上并不强，但注意队伍成员不要靠得太近，要不然会被其范围攻击打到。另外小心对方战斗法师的传送术，这招会破坏玩家的阵型，但由于AI经常会把人传到自己身后，玩家也可以趁机在被传送后绕到敌人背后和队友一起夹攻敌人。

敌人被全部消灭后，NPC“麦乐迪”登场，和她对话后就可以离开欢乐堡了。这里笔者推荐还没有回去欢乐堡清空全场（包括一层和地牢）的玩家回去将敌人都清理干净，除了能够赚点经验值外也会对接下来第二章的剧情产生一点影响。另外由于玩家一旦离开就不能再回来这个场景，有什么支线任务没完成的话也请尽快完成。

◆ 支线任务 ◆

燃烧的猪

要想触发这个任务，玩家需要在队伍里有人拥有“动物密友”的天赋。玩家在沼泽中央会遇到一群燃烧的猪，小心进入前会有几个陷阱，另外遇到猪后先不要靠近，燃烧的猪会点燃场景中的油桶。鉴于这些猪是烧不死的，玩家还是等油桶烧得差不多后再靠近吧。

要想熄灭它们身上的火，玩家需要先学会“祝福”。全部熄灭后继续往西走会触发一场强制战斗，继续前进会遇到“费德”，让她前往圣所。

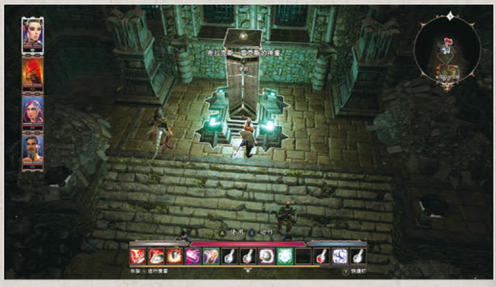


回到圣所和阿玛蒂亚神像（也就是传送点）互动后，池子会发光。再和费德对话后并让她进入池子后，费德会化身为人，之后玩家可以从她身上购买道具和装备。

暴君的神器

神器一共有五件，每件都自带诅咒，只有玩家全部装备上后才能避免，五件神器的位置如下：

1. 暴君步伐：“维瑟莫尔的封魂罐”的所在地，最深处左侧爬上楼梯后会发现一个雕像，在智慧达到15的情况下调查雕像就可以获得。智慧不够的玩家可以通过饰品、吃药或者使用法术“心静神宁”来提升。



2. 破损的暴君之盔：详见支线任务“军械库”。

3. 暴君足迹：在遇见“温迪戈”的沙滩上一路走到底会发现一座破损的监视塔，塔顶全是乌云，利用传送术可以到达塔顶。

4. 暴君之心：详见上文“布拉克斯·雷克斯的宝库”部分。

5. 暴君之手：详见支线任务“石像鬼迷宫”。

被诅咒的戒指

戴上“布拉克斯之箍”后，角色会进入诅咒状态，此时只能通过祝福来解除。然而祝福并不能解除戒指的诅咒状态，因此玩家摘下后就不要手贱再次戴上了。解除诅咒的同时，这个支线任务也会同时完成。

这个戒指的最大作用在于可以让玩家以最快速度通过石像鬼迷宫，可惜的是只能用一次。

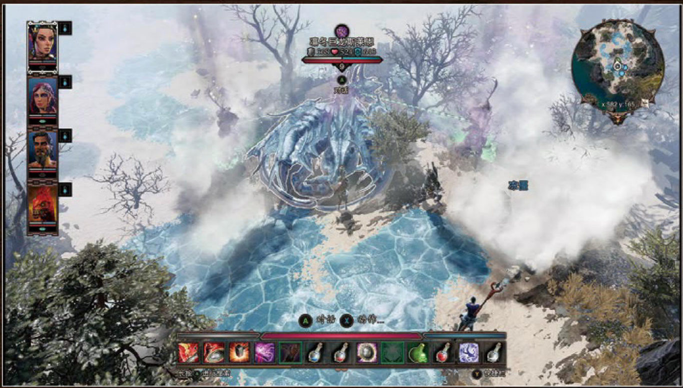
被净化的龙

在地图的右下角玩家会遇到被封印的巨龙“斯莱恩”，将它身边的两根柱子打烂再和它对话就能触发支线任务。玩家需要消灭女巫雷德卡，她位于巨龙南边的洞穴里，洞穴里有很多陷阱，小心前进到尽头并和她对话后会触发战斗。

这场战斗最麻烦的是三只甲虫，这三只甲虫会不停在高处攻击玩家，并在玩家靠近时利用瞬移技能转移到另外的平台上。比较简单粗暴的方法是利用瞬移或者物理远程攻击手段快速消灭它，消灭甲虫的速度很大程度上会影响本场战斗的难度，建议消灭敌人的顺序为：雷德卡、甲虫、其他敌人。

当然，这场战斗是可以避免的。和她对话时选择不拿法杖，对话结束后可以直接从她身上偷窃到法杖，这需要玩家有一定的潜行和盗窃技能才能达成。

解放斯莱恩后这个任务就算是完成了，在这个章节的最后玩家需要解决三个“尖啸傀儡”，作为回报，此时斯莱恩会登场并且帮玩家解决掉三个“尖啸傀儡”。



披着狼皮的羊：虽然看似要玩家潜入，但实际上最简单的方法是上楼前把所有孤狼杀了。是的，只要没有人看到，那么就是完美的潜入。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

石像鬼迷宫

如果玩家持有“布拉克斯之箍”，这个任务会瞬间完成。正常走迷宫的也不难，玩家需要做的事情是找到“粉碎的头骨”，然后打开锁住的铁门，一个头骨只能打开一次铁门，打开一定数量的铁门可以获得奖励，利用传送术可以直接让角色“穿过”铁门。这里的路线并不是固定的，以下为笔者的流程，仅供参考。

1. 进入迷宫后命令一个队友踩在开关上，头骨会出现在左边的台子上，打开正面房间的铁门；

2. 打开铁门后玩家会遭遇一场战斗，战斗胜利后玩家会发现中间有一个着火的骷髅。玩家需要用血来解除着火状态，然后再用祝福才能解除诅咒。比较简单的方法是传送一个精灵上平台，然后靠近骷髅使用技能“肉身献祭”。

3. 解除诅咒后会出现一个传送门，进入传送门后可以找到一个头骨。记住这个传送门的位置。

4. 打开房间右侧的铁门，利用传送术传送队友到达下方的房间（同时也是初始房间右边的房间），拿到头骨后再传送回来。

5. 打开房间正面的铁门，在左侧会遇到另一扇锁上的铁门，传送队友到铁门另一边后，在铁门右侧可以找到“吉姆弗雷德”的尸体，调查后可以获得头骨，同时系统会提示玩家。

6. 打开锁上的铁门，回到刚才的第一个传送门，进去后会发现另一个传送门，里面会有一个宝箱作为奖励。

穿过迷宫后的部分就非常简单了，值得一提的是玩家会遇到亡灵法师三人组。这三个敌人不算强，但是会不断复活。但如果玩家在之前按照本文所说的那样将“布拉克斯·雷克斯的宝库”的封魂罐全部打烂的话，在这里玩家将不会遇到任何敌人。

在石像鬼迷宫的最后除了宝藏以外，打开右侧的棺材还可以获得“暴君之手”。

军械库

非常简单的任务，军械库在玩家遇到加雷斯位置的下方。玩家需要对拉杆使用祝福来避免诅咒，打开军械库后能找到“破损的暴君之盔”。另外在这里玩家还会遇到NPC“桑”，玩家并没有任何救他的方法，还是按照他吩咐给他一个痛快的吧。



战争女神

流程要点

来到船上后可以先搜刮一下，在甲板某个敌人的身上可以搜到线索，可以得知特等舱的口令是“坚毅”。和麦乐迪对话后得知战争女神号不能动了，玩家一行人需要寻找让船启动的方法。和队友汇合后就可以开始探索这条大船了，之前没有加入到玩家队伍的角色也会一并出现在船上。

大难不死的亚历山大主教在船舱的最底层，在搜他身之前玩家需要说服或者杀死净源导师兰利，而搜亚历山大的身则可以获得重要道具“奇怪的宝石”，然后就可以继续前进了。

底层另一侧的“左舷特等舱的门”需要玩家念出口令，口令实际上就是玩家之前找到的“坚毅”，不过忘记了也没什么所谓，老实说自己忘记了就好，然后它会直接将口令告诉玩家……特等舱里有一个NPC“塔奎因”，这个角色身上有不少好东西卖，在之后的章节中他会交给玩家一些支线任务，姑且算是玩家的同伴之一，还是留他一命吧。



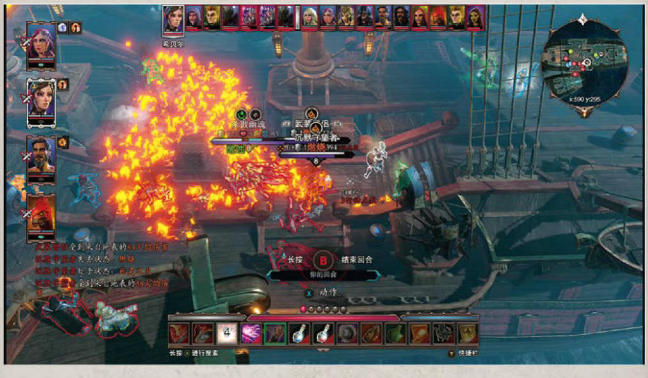
特等舱里最重要的道具是放在桌子上的《古代帝国诗集》。另外塔奎因旁的桌子上放着一个红色的传送金字塔。船旁边有一个开关，踩下去后旁边的书架会移开，按下书架后的开关后就能打开桌子旁边的暗门。强烈建议玩家在进暗门前先集合好队伍并做好准备，穿过暗门后会出现两个“达莉丝的宠物”，等级为8，战斗胜利后可以在桌子上找到一个蓝色的传送金字塔。

在这里顺便给第一次接触这个系列的玩家说解一下传送金字塔，传送金字塔的作用在于它可以将持有人传送到另外一个传送金字塔那里。和前作不同，本作不同角色背包间的道具可以无视空间随意转移，利用这点就可以让队友快速集合，亦或者利用传送术或者其他位移手段来让整个队伍到达正常移动不可能到达的地形。本作共有三个传送金字塔，下文流程中会列出所有金字塔的位置。

拿到诗集后玩家可以整理装备和确定队伍成员组成，除了大众脸角色（自创角色），这是玩家最后一次确定队伍成员的机会，不在队伍的角色会在玩家启动战争女神后消失，玩家可以按自己喜好选择自己喜欢的角色，队伍成员组成会影响一些主线任务的完成形式，每个角色还有自己的专属任务，但对主线剧情的影响不大。本文选择的角色为：希贝尔（主角）、洛思、猩红王子和伊凡。另外玩家还可以通过舱底的镜子进行洗点，洗点是完全免费，不需要消耗任何道具。

和船首对话并启动战争女神后触发剧情，然后是一场防守战。玩家需要在达莉丝以及她手下的围攻下死守一段时间。围攻玩家的敌人等级为8，队伍被敌人和大火隔开。要点也非常简单，由于敌人大多会用位移技能，堵路其实没什么意义，防守麦乐迪一侧的队友全程呆在麦乐迪身边掩护，优先使用能够限制敌人移动（倒地、麻痹、急冻）的技能。，另一侧则要看队友的实力，如果够强的话可以直接穿越火场直接和另一侧的队友汇合，不然就直接留在另一侧把追击的敌人直接引走，即便牺牲自己也在所不惜。玩家在这一场战斗中不需要过于考虑队友的死活，战斗胜利后全员会直接复活。

在回音之厅利用“祝福”把神都救下来后，玩家就可以重返现实世界了。和麦乐迪对话后下船，玩家的下一个目的地是“死神海岸”。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

掌控秘源

流程要点

从游戏的角度来看，整个第二大章玩家的目的有两个：增加自身秘源的最大值、给战争女神号寻找新的船员。当然，实际做起来则要复杂很多，玩家需要在多个角色和势力间周旋。死神海岸同时也是本作中最大的场景之一，根据区域的不同，敌人的强度也会不同。接下来的流程攻略会以尽量少走重复的路为前提，根据角色等级从弱到强的顺序完成任务和探索地图。

玩家的第一个目的地为“浮木镇”，位置已经在地图上标出来。沿途有几个支线任务可以触发，最值得一提的是“他们休想通过”。完成这个任务除了可以结交到玛莉这个朋友（前提是任务完成时她还活着），她家里还有个地下室可以直达莱克尔家的地下室，莱克尔是本章的一个重要角色之一，不过玩家此时先不需要管。另外值得一提的是“他们休想通过”的战斗还是有一点难度的，玩家也可以先前往“浮木镇”继续主线剧情。

来到“浮木镇”前先不要急着进去，继续往北走就可以救下麦乐迪之前提到过的“希瓦导师”。救下导师后就可以前往“浮木镇”了，“浮木镇”南边的港口可以找到“导师雷蒙德”，和他对话后他会委托玩家调查矮人，并给了玩家一张可以自由通行镇子的通行证。这个时候玩家就可以趁机探索一下镇子了，镇子里也有很多支线任务供玩家完成，不过笔者推荐还是先和希瓦汇合，把技能“灵视”给学到。

和希瓦汇合后，她会要求玩家打开通往地下室的房间，按钮在房间角落的壁画后。来到地下室后玩家需要完成仪式：调查后方的柜子可以获得黑曜石小刀、威灵仙和一个碗；使用小刀后可以获得染血的小刀，然后将小刀和威灵仙合成，合成的产物再和碗合成，最后把碗扔到房间角落的焚烧炉并启动开关。吸下烟雾后就算是完成仪式，并获得特殊技能“灵视”。灵视是一个非常实用的技能，使用这个技能可以看到并和幽灵对话，而且虽然是秘源法术，但实际上不需要消耗任何秘源就能使用，无论是用来了解剧情还是推进任务都是非常有用，在一些特殊战斗中，这个技能甚至还能用在实战上。

接下来玩家需要寻找秘源术士并获得他们的帮助，术士一共有八个，而玩家只需要获得其中两位的帮助即可。每获得一名术士的帮助，秘源最大值都会增加1，上限为3，之后每获得一名术士的帮助能获得一个技能作为交换。部分术士和同伴的专属任务相关，而且能够加入成为船员，笔者建议全部都做。

在启程之前，先前往酒馆地下寻找矮人洛哈，前往地下有两个方法，一个是直接从正门进，在队伍有伊凡的情况下，玩家可以直接进，或者可以从净源导师总部地下的监狱进去，在支开（或者解决）看守后，捡起钥匙并打开最后一个牢房，利用灵视和幽灵对话后会发现一个秘密入口，通过入口可以直接“摔”到酒馆地下。



浮木镇本身有两大势力占据着：在地上活动的净源导师以及占据着地下犯罪世界的矮人，他们双方都会提供给玩家支线任务，而玩家是可以全部接的。而在浮木镇的众多支线任务中，这个阶段最重要的任务是“法网恢恢”、“浮木阴云”和“消失的净源导师”（详情可参考下文支线任务部分）。在完成这三个任务的途中或者完成任务后，玩家会被引到同一个地方：位于西边海岸边的“肇事者洞穴”，这同时也是其中一名导师“莫德斯”的所在地。

肇事者洞穴

流程要点

在前往“肇事者洞穴”的途中，玩家会遭遇数次埋伏，敌人都是一些被控制的矮人。被埋伏的地点会非常显眼地摆放着一些油桶来提醒玩家，如果同行同伴中有伊凡的话，他也会提醒玩家注意。

在数次遭遇战中，有一场是发生在一个废置的庭院中。战斗开始后敌人会占领高处的有利地形，对于此时的玩家会非常棘手。正确的打法是先不要进去，继续往前走不久会发现一条通往山上的路，路上会有数量众多的陷阱，但爬到山顶后会发现通往庭院的另一条路，在那里开战的话玩家就能够反过来占领地利。进入庭院后先不要急着开战，等矮人和巨大的虚灵虫对话完毕后，后者会离开战场，玩家只需要解决剩余的矮人就可以了。

洞里的敌人主要有两种：弱点为魔法攻击的幼虫/卵以及物理护甲较低的爬行者，前者非常弱，利用范围魔法攻击或者手雷可以在其孵化前直接干掉，后者则比较强，玩家需要尽量避免独自一人和爬行者作战。



■莫德斯的位置



进入洞穴后不久会发现一个幸存者，强烈建议玩家在这里存一个档。继续前进会触发强制战斗，然后玩家会被捉走，队伍四人会被分散在肇事者洞穴的四个位置。值得注意的是，不知道是随机还是单纯的因为BUG，玩家被捉走后有可能会出现四个人并没有出现在系统预设的地点（例如笔者遇过有人留在了原地没被捉走，另一个同伴则直接出现在传送点附近），出现这种情况的话建议直接读档。

1. 主角一开始位于一个密封的房间，收集场景中的信件以及和NPC对话可以推进任务“浮木阴云”、“法网恢恢”以及伊凡的个人任务（需要由伊凡来触发对话）。出门的钥匙在南边，沉船残骸的后面。

2. 另一个同伴会在一个有床的场景中，这个场景往西走会遇到敌人，离开这里的门在北边，然而被锁住，而往南走同样会遇到几个敌人。南边敌人的强度比西边的要低很多。后者只是几个虚灵幼虫和两个受控制的矮人而已，近战角色可以随便打，远程角色推荐呆在高处和敌人周旋。开局后立即往中央几个卵的位置扔燃烧弹（火球、火箭）可以提前干掉大部分幼虫，幼虫孵化后会攻击矮人，建议玩家呆在高处渔翁得利。在中央的祭坛可以找到离开这里的钥匙。打开门后会出现一条裂缝，在队伍只有一个人的情况下不推荐进入，里面是第三个同伴的位置，而第三个同伴一开始就已经被敌人包围了。

3. 实际上两条钥匙都拿完后，队伍就可以使用传送金字塔来汇合。和第一作不太一样的，本作四个同伴的背包是连在一起的，道具运输的距离是无限的，因此接下来就非常简单了，利用传送金字塔全员集合即可，推荐以上文提到的第二个同伴为集合点集合。

轻舟已过万重山：如果玩家角色是个生物的话，那么坐船过河会直接被秒杀。那如何避免死亡呢？只要你死了就可以了（亡灵）。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

全员集合后就可以随意探索了，在四人组队的情况下，洞穴里的敌人基本不能对玩家造成任何像样的威胁。玩家首先需要找到位于地图中央的传送点，而从传送点西边沉船残骸的梯子爬上去后就能找到莫德斯。这里强烈推荐从左侧绕到他们的后面（只要不靠近就不会触发战斗），做好准备后就可以开始和莫德斯的 BOSS 战了。

莫德斯大部分技能都是刺客系的，主要以毒为主，战斗开始后会非常积极地主动靠近玩家。在后方开战的一个好处是莫德斯靠近玩家后，由于地形的原因，他的同伴会需要花点时间才能和 BOSS 汇合，玩家就可以趁机围攻莫德斯了。

这场战斗最需要注意的一点是必须要保证全员不死，在出现人员死亡的情况下，莫德斯会发动特殊技能，吸收死去同伴的秘源并变成一个大蜘蛛，后者可比莫德斯要厉害得多，不幸触发的话建议直接读档。解决莫德斯的同时，战斗会直接结束。和莫德斯对话就可以提升秘源最大值，利用完他之后直接杀掉，从他身上可以找到“莫德斯的护符”，在后面的房间可以找到很多战利品，其中有一封“来自矮人女王的信”别忘了一并搜走。确保没有东西遗漏后就可以回去找位于酒馆地下的洛哈交差了，玩家可以选择把信件交给矮人或者导师，交给矮人会触发支线任务“死亡之雾升起”，交给导师的话会导致酒馆地下的所有 NPC 和玩家敌对，笔者强烈建议把信件交给矮人。



回廊之森

流程要点

在肇事者洞穴的北面，也就是地图的西北面，是回廊之森。在回廊之森中央的废墟里我们会看到一个被净源导师包围的法师，并触发支线任务“机遇之窗”。在这个支线任务中，玩家需要选择是帮助净源导师还是汉娜，要想变强的话自然是选择汉娜。帮助净源导师没什么好处不说，汉娜本身是一个非常难对付的敌人。另外必须注意的一点是，想和汉娜对话的话直接朝着雷电云方向走过去就可以了，从其他方向靠近反而很容易会被她的传送门秒杀。

和汉娜对话后会触发支线任务“千钧一发”，这个任务会把我们引导到下一个目的地：黑井矿区。矿区位于地图的右下角，不过在此之前，回廊之森本身也是一个值得探索的地方。

回廊之森的支线任务数量不多，北面的断桥处除了是传送点的位置以外，玩家还能通过断桥来到位于桥另一边的血月岛。如果玩家队伍里有洛思并之前和麦乐迪对话过的话，玩家可以得知另一位导师“贾涵”的位置（贾涵的登场和队伍里是否有洛思没有关系），他位于回廊之森的东面。和他对话后可以触发支线任务“恶魔猎手”，玩家需要寻找前往血月岛的方式，不过此时玩家先不要急着去。另外这里还可以采集到仪式所需的“威灵仙”，在商人艾迪纳身后的墙旁边就有一个，收集完后就可以暂时离开这里了。按照计划，黑井矿区将会是我们的下一个目的地。

黑井矿区

流程要点

在前往黑井矿区的途中，玩家会来到圣教骑士据点（这里还有一个传送点），和骑士据点里惟一一个坐着的骑士“托姆·哈德温”对话可以触发支线任务“黑井矿区的黑暗交易”。之后就可以继续往黑井矿区进发了。

进入黑井矿区后会发现这里早已尸横遍野，继续前进不久就能发现汉娜的弟子圭迪安的家人正要被处刑。战斗是不可避免的，时间拖得越久被处刑的人数就越多。推荐玩家主动接近，并在触发对话主动开战。战斗开始后立即用控制技能将对面的远程单位定住，然后再用范围攻击猛攻，不过小心不要打在圭迪安的家人即可。虽然在本作中大部分范围攻击都只对敌人有效，但其攻击带来的“副产物”（例如由于地上的油引发的火灾等等）还是会对其造成伤害的。

继续前进后会发现门被几个敌人挡住了，玩家可以直接开战，或者从旁边的农仓地下穿过去。农仓入口的钥匙在入口附近伐木机附近的木桶下，玩家需要移开木桶才能找到钥匙。无论采取哪种方式，玩家都会看到位于最高处，快要被处刑的圭迪安。在接下来的战斗中玩家需要在保护圭迪安安全的同时，消灭在场的所有敌人。具体要点如下：

1. 这场战斗根据玩家之前支线任务“埋葬过去”的完成结果而发生一些细微的变化。玩家会在传送点“浮木镇—旷野”南部的废置农场遇到加雷斯（前提是他还活着），此时玩家需要决定 NPC 乔纳森的生死。如果玩家说服加雷斯不杀害乔纳森的话，乔纳森会在这里登场并与玩家为敌。

2. 敌人在一开始并不会攻击玩家，建议玩家先前往矿场的右上角，这里是矿洞的入口，先不要管。用木箱将洞口左边的帐篷入口给封上。准备就绪后就可以开战了。

3. 在交涉技能等级够高的前提下，玩家可以为圭迪安争取到不少逃出生天的时机。虽然最后还是会被乔纳森看穿，但他也会因为被圭迪安偷袭而被清空物理护甲值，并麻痹两个回合，基本已经判死刑了。而轮到玩家行动后，立即利用传送术将圭迪安传送到上文提到的帐篷里，这样就能卡住 NPC 并阻止他作死，而当他打烂箱子出来的时候，战斗其实也差不多要结束了。



4. 在不用保护 NPC 的情况下，这场战斗的难度不高。战斗的场景中有大量的油罐，加上敌人的攻击，以及它们的死亡都会带来油渍，一旦引燃场面会非常壮观。笔者建议玩家以中央平台以及周边为阵地死守，其余的敌人会渐渐被火烧死或者自相残杀，能够来到玩家面前的敌人非死即伤，此时玩家再补刀就可以了。

5. 敌人数量减少到一定程度后，火属性的虚灵会登场。和第一批敌人不同，这种敌人走在火上反而会回复 HP。另外由于敌人大部分是虚灵的缘故，其引发的火都不能被直接熄灭，需要先使用“祝福”然后再用水才能熄灭，然而效率太低，玩家可以直接忽略。战斗后半部分的要点和之前是一样的，继续守株待兔即可。保证自己的法术护甲在 0 以上可以最大程度地确保自己不会陷入着火的异常状态。

使用传送术的同伴还需要时刻注意圭迪安的状况，一旦有多个敌人靠近它的话立即用传送术将敌人送走（不推荐再对 NPC 使用，毕竟传送术本身会造成伤害）。

6. 战斗胜利后和圭迪安对话，最后看到他和家人重逢后就算是完成“千钧一发”了，回去和汉娜对话就可以提高自己的秘源最大值。但值得注意的是，提高最大值后，玩家扮演的角色将会失去“动物密友”这个天赋，而且天赋最大值还会比其他人少了一个。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

战斗胜利后先不要急着离开，在西侧的码头玩家会看到几个“尖啸傀儡”，净化法杖还有使用次数的玩家可以使用法杖开路，没有的话就利用传送术直接绕开傀儡。在这里玩家会和“导师雷蒙德”重逢，战斗一触即发。战斗的难度不高，由于地形关系，只要开战后全员退出到屋外，两位导师会傻乎乎地挤在入口附近，玩家利用肉盾角色堵住入口后就可以尽情输出了。这场战斗并不是必要战斗，但可以推进支线任务“黑井矿区的黑暗交易”。



接下来就是要前往黑井矿区了，黑井矿区的战斗难度不高，需要注意的敌人是“荧光虚灵幼虫”，这种敌人最常见的攻击手段就是靠近玩家然后自爆，不过防御力很低，利用法术或者火炎属性攻击可以很轻松地在其靠近前干掉它。

1. 进入山洞后迎接玩家是一大堆陷阱，这里建议的做法是找一个肉盾型角色，然后独自行动直接无视陷阱一路走过去，走到安全的地方后再利用传送金字塔把队友拉过来。

2. 矿区的地形非常简单，玩家需要去的地方只有两个：右上角的古老神殿以及右下角的挖掘遗址。在进入右上角的古老神殿前，玩家需要消灭一群敌人才能进入神殿。战斗结束后引爆石墙旁的油罐就能打开通往神殿的道路。顺便一提，场景中的谜之装置，正确的操作顺序为：黄、蓝、绿，这是“黑井矿区的黑暗交易”任务的其中一部分。

3. 在神殿的最深处玩家需要解开一个谜题，谜题的提示可以在最深处尸体上的笔记处查看。简单来说，玩家需要根据笔记的诗词来判断触摸石柱的顺序，顺序正确的话正中央的魔法屏障就会消失。值得注意的是，这个顺序是随机的，玩家必须照着笔记来，而笔者顺序如下：

阿玛蒂亚

蒂尔・桑德留斯

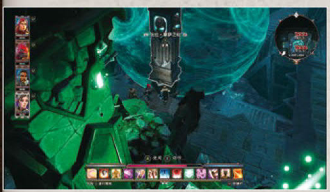
杜纳

佐拉

赞泰扎

沃吉尔

拉里克



4. 屏障消失后，整理一下自己的装备，该回血的回血。调查中央的石棺会触发一场和永生者的战斗。永生者本身有飞行和位移技能，如果玩家有靠谱的远程攻击手段的话尽管用在她身上，等其物理护甲耗光后立即用传送术把她传到自己身边，然后利用“战争践踏”等可以使其倒地的物理系技能让其倒地，倒地后她就是一块放在砧板上的肉而已。战斗胜利后别忘了把宝箱里的石板给拿上。

5. 在地图的右下角玩家会遇到一群被虚灵围攻的净源导师，玩家只需要呆在高处看戏就可以，等他们自相残杀得差不多就可以上去收拾战场了。玩家需要特别注意的是“吸血虚灵”这种敌人，他每次攻击后都会回满自己的HP，因此玩家需要全员围攻以保证一回合直接干掉它，以免夜长梦多。

6. 在这个场景有很多可以调查和搜刮的东西，其中一个房间有个隐藏的石壁，从石壁过去可以发现一块石碑，在拥有秘源的情况下调查可以获得“变形者面具”的配方。不过如果玩家是按照本文一路走过来的话，这个面具大概已经早就入手了。

石园墓地

流程要点

石园墓地最不缺的就是死人，在这里用灵视可以发现很多幽灵并接到不少支线任务。石园墓地最重要的任务有两个：位于入口处的塔奎因会提供玩家一个支线任务“祖传圣物”，另一个则是位于墓地深处的莱克尔大宅。莱克尔是秘源术士之一，作为秘源的交换，他会要求玩家回收一块石板，这正是玩家刚才是矿洞里回收的石板。

必须注意的一点是，在学到秘源之前玩家千万不能把石板交给莱克尔，这会导致石板直接消失，而这块石板是另一个术士也是支线任务的关键道具。正确做法是先把秘源学到手，然后再把石板交给莱克尔，而这样做会直接导致莱克尔攻击玩家！

和莱克尔的战斗难度不高，莱克尔的技能多是远程攻击系，会使用“战术位移”来和玩家拉开距离。建议开战前玩家尽量靠近莱克尔后再和他对话，这样做的话莱克尔会在开战后立即使用“战术位移”。此时就可以利用传送术把他拉回来，而由于技能需要冷却的缘故，他也很难很快地再次逃离玩家，此时玩家就可以把他堵在角落里围殴了。除了莱克尔，玩家还需要对付数量众多的守卫，但只要莱克尔倒下，其余敌人就会立即被秒杀。



除了支线任务外，莱克尔大宅还藏着一个传送金字塔。金字塔位于地下室，地下室入口就位于莱克尔所在的房间里。进入地下室后不久会发现一个锁上的房间，在地下室大房间，靠近入口处有一块镜子，镜子旁有一个开关，触发后就可以打开房间门，里面放有第三个传送金字塔。

此时玩家的秘源点数最大值应该已经到3，这时候就可以回去找希瓦了。重新执行一次仪式后玩家会再次回到回声之厅，和神对话后可以获得新技能“秘源汲取”，使用这个技能可以永久地杀死幽灵，或者从尸体或者活人处获得秘源点数。同样的，和其他技能类似，这个技能可以用在一些支线任务和触发剧情上。



重新回到现实世界的时候会触发一场战斗，战斗难度很低，胜利后本章节也算是完成了，当然，这里还是推荐玩家先把支线任务给清一清，顺便把其他术士的任务都做完后再离开。和之前类似，一旦玩家和战争女神号上的麦乐迪对话并选择离开这里，玩家将不能再次回到这张地图，所有未完成的支线也会消失。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

活木锯木厂

流程要点

锯木厂位于圣教骑士据点的北面，是“孤狼”的大本营，在伊凡加入的情况下，和浮木镇三楼的“巴兰·利维尔”对话也可以得知锯木厂的位置。中途玩家会来到精灵营地，并得知萨希拉被孤狼抓走（前提是玩家在欢乐堡的时候没有杀死萨希拉）。触发支线任务“精灵先知”后，玩家就可以前往锯木厂了。

锯木厂前方全是陷阱，可以移动道具到陷阱上，故意触发陷阱后再前进。在伊凡加入的情况下，玩家可以直接进入锯木厂。锯木厂本身是个非常有意思的场景，在使用灵视的情况下，玩家可以触发多个支线任务，这些任务都非常简单，可以在这段流程中顺便完成。其中最重要的支线任务是“强征入伍”，玩家需要帮助科尔宾·戴逃出孤狼。把任务都触发一遍，能够完成的都完成后就可以前往锯木厂最大建筑物的二层了。必须注意的一点是，此时千万不要开战，还不到对付这些人渣的时候。

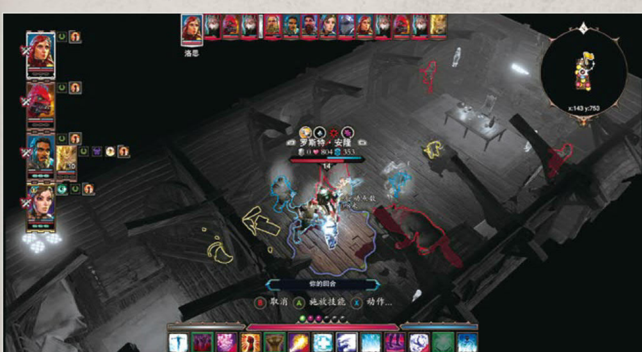
在二层玩家会遇到罗斯特·安隆，队伍里有希贝尔的情况下会触发一段剧情，但无论如何战斗是不可避免的。罗斯特等级为14，虽然是孤狼老大但并没什么过人之处，还是老战术：限制其移动，然后再围攻。敌人有五个，罗斯特需要优先干掉。

战斗胜利后就可以救出萨希拉了，在离开之前别忘了把场景搜刮一下，这里有着一些可以推进希贝尔和伊凡个人任务的线索。另外发动灵视会发现这里还有几个小孩子的幽灵，和他们对话后可以获得一些额外的经验值。另外罗斯特也变成了幽灵，是否对其赶尽杀绝就看玩家自己选择了。



回复一下后就可以离开锯木厂后，此时整个锯木厂的人都会过来围攻玩家。不过由于是分批来的，人数也不多，因此难度不高。和之前需要保护NPC不同，萨希拉是受玩家控制的，角色本身也挺耐打，并且有回复技能，玩家不需要花太多的心思去保护她。全灭敌人后别忘了和科尔宾对话，之后他会加入并成为战争女神号的船员之一。

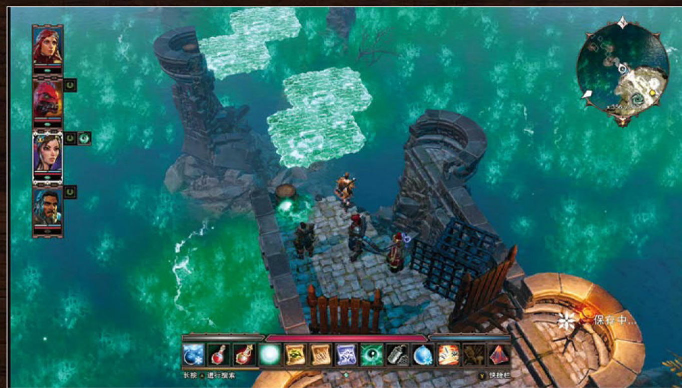
最后回去精灵营地，如果玩家扮演的是希贝尔的话，这里会触发一段对话，这里强烈建议玩家不要和精灵为敌，他们要求什么都答应（反正也只是口头答应而已）。完成任务后除了能获得秘源/技能作为奖励外，希贝尔的专属任务也会更新。



血月岛

流程要点

通往血月岛最快捷的路线就是直接从传送口附近的断桥出发，利用灵视可以看到隐形的平台，之后利用传送大法就可以到达血月岛了。除了恶魔猎手以外，血月岛上还有数个主线任务，其中“拥护者”是最为重要的一个，另外，之前完成到一半的“祖传圣物”的下半部分同样是在这个岛上。



到达岛上先不要急着开战，和拥护者对话后可以触发支线任务“拥护者”。在血月岛上有两个势力：黑环和拥护者，说实话都不是什么好人，建议全部干掉，但此时先消灭黑环。触发“拥护者”的同时，他会赋予玩家一个秘源，是的，他也是术士之一。而消灭北面的黑环后就可以完成“拥护者”，此时就可以尽情开战了。之后别忘了把刚到岛上遇到的三个敌人也消灭掉，他们附近放有这个岛的地图，获得并阅读后，岛上所有的地标性建筑都会标出来。

解决拥护者之后可以探索一下这个岛，在开启灵视的情况下还可以和大树对话，之后就可以离开这个岛了（别忘了先开传送点）。回去找“贾涵”交差就算是完成任务了，除了会教导玩家秘源以外，洛思的专属任务也会更新，同时贾涵会加入，并触发支线任务“医生的指示”。

末世天堂

流程要点

在靠近地图右上角时，玩家会进入“腐朽”状态，天气也会开始变得乌云密布起来。值得一提的是，附近还能发现一群蜥蜴人，过去对话会触发猩红王子的专属任务，任务本身没什么好说的，触发战斗后获胜即可。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



地图右上角的末世天堂需要玩家不断通过位移技能或者传送术来移动，由于玩家的绝大部分回复手段都会在这里失效，玩家需要时刻注意自己的血线。笔者的建议是打得尽量激进一点，以最快的速度结束战斗。

玩家可以在一个破屋里发现阿尔米拉和她的爱人，阿尔米拉也是术士的人选之一，和她对话后会触发支线任务“不可能的恋人”。玩家需要前往屋子的北面去解决一个名为“末日使者”的敌人，等级为15。这场战斗同样建议速战速决，开战前先不要靠近敌人，先把附近的几个毒气球利用传送术等手段挪到远一点的地方。除了末日使者以外的敌人强度都非常低，末日使者都非常频繁地呆在高处，建议舍弃传送术战术，直接使用近战角色上去和它战斗，而远程单位则留在地方上利用范围攻击解决掉其余杂兵。战斗结束后场景会回复正常，天气也会变回晴天。

之后就可以找阿尔米拉交差了，她之后还能触发一个支线任务，但只要把石板（也就是之前莱克尔要求的石板）交给她就可以了。她之后会加入成为船员，玩家会获得装备“掠夺者”作为奖励。阿尔米拉的加入能在接下来的第三章触发支线任务“通往自由的关键”，并给玩家带来一些便利，强烈建议让她加入。



支线任务

消失的净源导师

推荐玩家在获得灵视能力后再完成这个支线任务，在酒馆使用灵视后（有可能会被导师发现，塞钱就可以让他们闭嘴），玩家会发现一个导师的灵魂，和她对话后就可以前往厨房和里面的厨师对峙。

另一个方法则是精灵专属，从老板处买一个炖菜然后吃掉，玩家会发现炖菜的原材料竟然是其中一名导师。无论玩家采取哪种方式，最后都需要和厨师对质，杀死她后就算是完成任务了。



白日做梦

在死亡海岸的南部（x：190、y：12）沙滩上会发现一盏神灯，强烈建议玩家此时存一个档。玩家可以选择回收神灯，或者使用神灯，选择后者会和灯灵对话，选择不同的选项，根据交涉成功与否和最后选择的愿望，玩家获得的奖励也会有所不同。结果有以下几种：

	成功
力量 / 体质	坏结果
智力	好结果
智慧	无效，再选一次会引发战斗
战斗	引发战斗

愿望	好结果	坏结果
力量	武器“灯灵的弯刀”	受到伤害
财富	一个大约可以卖 5000 块的道具	同“好结果”，只不过显示为“赃物”
知识	随机的三级技能书	儿童读物
消灭敌人	卷轴“冰雪风暴”	全员进入“失明”异常状态

这个任务有趣的一点是，灯灵的等级是由玩家当前等级来决定的，而神灯的使用时机是由玩家自己来决定的（只要你想，你能把神灯放到通关前再擦）。因此玩家可以先不管，然后等等级高了之后再把它释放出来杀掉来赚取更多的经验值。

浮木镇竞技场

竞技场位于酒馆下层，玩家需要先和穆尔加对话才能挑战冠军。穆尔加会要求玩家蒙眼战斗，答应并老老实实蒙眼的话，玩家在正常战斗中都会进入“失明”状态，而且没法解除。消灭第一波敌人后玩家还需要对付穆尔加和虚灵异兽，后者会在前者登场的第二回出现，将它们都解决掉后冠军就是玩家的了。

当然，玩家也可以不蒙眼。战斗结束后和穆尔加对话他会不承认玩家的行为，但只要玩家主动和他战斗，获得胜利后同样可以获得挑战异兽的资格，这可比蒙眼战斗轻松多了，就是不太光彩。

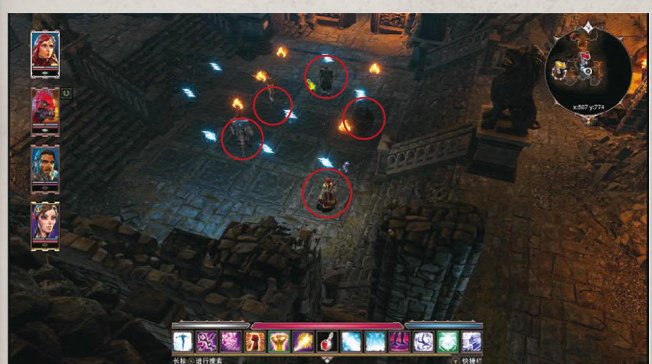
而更不光彩的是，玩家可以和地下的道具店老板对话，通过说服可以让她给竞技场的对手下毒，之后对手会陷入不能回复的异常状态之中，这样想要获得胜利就更轻松了。

自由的味道

虽然很早就能在浮木镇的废屋解锁，但这个任务需要在消灭莫德斯并找到位于后方房间的宝石后才能继续。浮木镇的角落有一间废屋，里面有一个矮人挡着通往地下室的入口，说服或者直接干掉都可以，难度不高。

下去后可以救出两个矮人，打开暗门的开关位于柱子上。另一边有一个骷髅头，盗窃技能高的玩家可以直接撬开骷髅头，要不然就只能老老实实去拿宝石开门了。

下一个房间是一个解谜部分，玩家需要调查前方的石柱来确定图案的分布，然后通过队友站位和摆放木桶来拼出图案，解答可以参考下图。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

最后的房间只要按下绿色按钮就可以救出巫妖，救出巫妖后会触发一场强制战斗，不过难度不高。之后玩家会在回廊之森遇到正在啃食尸体的巫妖，选择放过他后立即再次和他对话，并消耗一点秘源以满足他的“食欲”。

玩家最后一次会在回廊之森的遗迹入口（也就是遇见汉娜的地方）遇到他，如果玩家之前没有把秘源给他的话。他会在啃食一个孩子。无论如何，玩家最后再次选择放过它后，它会表示感谢并变出一个宝箱送给玩家。玩家可以在他变出宝箱后再攻击他，不过他还是挺强的，玩家需要小心应付，战斗胜利后可以获得他的法杖作为奖励。

商业劲敌

经典的巨魔守桥任务，玩过前作的玩家想必对此非常熟悉。整个任务其实没什么好说的，两个巨魔的弱点是不一样的，格罗戈的弱点是火，而玛格的弱点是毒，只有他们陷入相应的异常状态后，他们的自动回复效果才会消失，玩家才可以顺利地击杀他们。

另外他们的强度非常高，近战攻击可以一击杀死我方的远程单位，战斗时必须时刻利用异常状态或者地形（例如油渍）来限制住他们的行动，然后利用远程攻击疯狂攻击，近战单位建议不要轻易靠近，平时只需要负责给巨魔“补”异常状态就可以了。

存在性危机

在墓场传送点附近，玩家会听到一个来自坟墓的求救声，将其挖出来后就可以和这位名为“克里斯宾”的骷髅讨论哲理了。这里他会提问玩家三个问题，答案可以参考放在莱克尔大宅中的三本《存在的本质》。只要玩家把三本书都读过的话，答案会固定成第三个选项。另外如果玩家队伍中有不死人费恩的话，见多识广的费恩会毫无压力地回答出所有的问题。

而三条问题的答案分别是：……追求快乐……、物理限制……自由行动、道德是一条河流……。



四季的试炼

这个同样是前作一个支线任务的致敬。玩家在精灵营地会发现一个祭坛，调查后触发支线任务，玩家需要做的事情就是满足四季雕像的要求，满足要求后还需要消灭四个雕像才算是完成任务。满足要求的方法如下，必须注意的是，方法其实不止一个，有兴趣的玩家可以尝试不一样的方式：

	解答
春	使用技能 / 卷轴“血雨”
夏	使用技能 / 卷轴“激光射线”
秋	先使用“降雨”，然后使用火属性技能，最后使用大气（电击）技能
冬	先使用“降雨”，然后使用冰霜属性的攻击技能

遗忘和诅咒

在血月岛上，玩家可以在NPC或者尸体上找到一本名为“驯服圣火”的书，阅读后就和大树前面的三个雕像互动就可以让雕像炸裂，并显露处藏在雕像下的地下室。地下室一共有四个，除了一个没完成的地下室以外，其余三个都各自有不同的支线任务，玩家需要灵视能力来和地下室的幽灵对话，并且还需要两个“银拉杆轴”才能完成任务。后者可以在血月岛北面的古代熔炉通过合成银锭来获得，银锭在铁炉旁能找到一个，另外一个可以在没完成的地下室的黑环成员尸体上找到。

在“甜蜜的苦痛枷锁”中，玩家需要帮一个矮人驱魔。驱魔的方法非常简单粗暴，不停攻击矮人就可以了，但必须要注意的一点是不要杀死他，他快死的时候就给他回血。重复攻击多次后他会倒地，此时存档然后把柱子打烂。顺利的话他会回复正常，失败的话就直接读档重复这个过程。如果玩家提前打烂柱子的话会进入一场强制战斗，恶魔会在被“逼出来”后强制附身在最后一个攻击它的人身上，玩家需要重复将其逼出数次后才能解决战斗。



在“沉默如坟”中，玩家需要先说服猫（需要动物密友），失败的话就只能把猫杀死了。之后再和小女孩对话，必须注意的是，对话失败四次（每个同伴一次）的话这个任务将无法完成。

“伟大的幻觉”非常简单，玩家只需要呆在高处直接杀死恶魔就可以了，千万不要下去，下去的话只会让之后的战斗变得更加困难。

祖传圣物

“祖传圣物”的上半部分位于石园墓地，大宅前的一个墓地，墓地前还有一条名为“安德拉斯”的狗在守墓，和它对话会触发战斗。拉下开关后后就能打开通往墓地的门，墓地里全是被石化的盗墓贼，其中有一个名为“奎娜”的家伙，利用祝福解除其石化后触发战斗，奎娜会召唤不死士兵来辅助战斗。玩家可以在其石化的时候攻击她，直到HP只剩一点，然后战斗开始后立即使用游侠的“穿甲射击”就可以将其一击必杀。

在萨里家族的陵墓中，玩家需要找到两个藏在墙上的开关，找一个智慧比较高的角色领头能够更容易地找到开关。打开开关后会有一个小谜题，玩家需要找一个血比较厚的角色压住里面房间的开关，其余角色使用灵视后可以发现三个开关，按照中、左、右的顺序拉动开关后，入口就会出现。

进去后就能在棺材里找到“非凡的圣物”，离开前所有的兵马俑会同时复活并攻击玩家，这里玩家需要优先攻击两个在后方的自带护甲的敌人，这两个敌人会复活其他兵马俑。兵马俑本身非常不经打，利用范围攻击就可以快速且大量地解决它们。

获得第一个圣物后和塔奎因对话（如果发现他不在大门处的话，就直接返回复仇女神号），他会提示玩家第二件圣物的位置在血月岛。这件遗物的获得方式就简单多了，直接过去拿就可以了，甚至连战斗都没有。两件圣物都回收完了之后交给塔奎因就算是完成任务了。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

无名岛

玩家在无名岛的任务只有一个：进入“学院”，学院的位置在小岛的东面，玩家需要找到并找到七神的祭坛，并得知每个神所对应的种族对应的图案。祭坛都不算难找，然而玩家也不需要真的去找，本作提供了多种过关的方式。比起进入学院，无名岛部分最重要的任务反而是解决掉一直和玩家纠缠不清的四大势力：精灵、黑环、亚历山大和暗影王室。

如果玩家之前有和阿尔米拉组成联盟关系的话，除了可以从她那里接到支线任务“通往自由的关键”以外，玩家还可以获得在黑环势力范围内随意移动的权利。这会让玩家在地图上的探索变得更加的简单。另外和营地处的 NPC 沉默者对话可以触发支线任务“蜡黄人”。

玩家首先要去的地方是地图的右上角，那里是一个精灵的营地，同时也是亚历山大和精灵母树的所在地，从他们那里可以分别接到支线任务“不可靠的主顾”和“精灵母树”。右下角则是暗影王子的所在地，他会委托玩家杀死“精灵母树”。然而如果玩家操作的角色的希贝尔的话，玩家是无法触发这个任务的，只能杀死暗影王子。

根据选择路线的不同，玩家需要面对的敌人也有所不同。其中蜡黄人和亚历山大、精灵母树和暗影王子为敌对关系，玩家只能从两者中选择一个。但值得注意的是，亚历山大幸存的话，他会在本章节最后和玩家敌对。而其余势力都或多或少地和支线任务有联系，因此无论是为了省掉一点麻烦、赚经验值还是单纯只是看不爽这些在玩家面前高高在上的人渣，笔者建议都是一个也不放过，全部解决。

本文选择的路线顺序是：杀死暗影王子、回去找精灵母树、杀掉精灵母树、杀掉亚历山大、利用亚历山大的死人头进入蜡黄人根据地、杀死蜡黄人。相关任务的流程可参考下文的支线任务部分。

无论玩家采取任何方式，玩家都会获得进入学院所需的线索，每条柱子对应的图案如下：

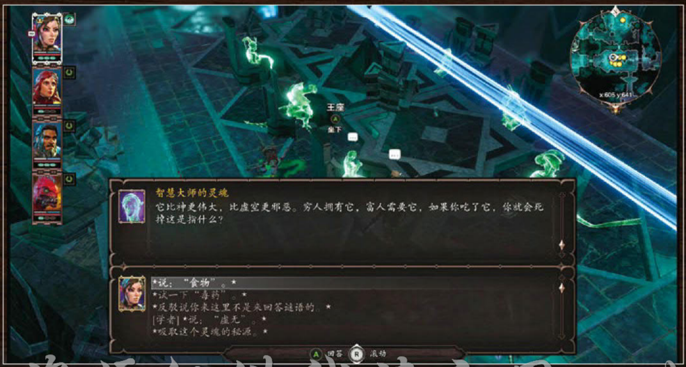
人类→太阳
兽人→太阳
精灵→月亮
小鬼→月亮
蜥蜴人→太阳
矮人→月亮
巫师→月亮

开门除了需要对好柱子的图案以外，玩家还需要放一个“相位电容”在“永生者导体”上才能拉下打开大门的把手。“相位电容”在搜刮永生者相关的遗迹可以找到很多，至于哪些遗迹才算嘛……整个无名岛都是。当然，即便你一个也没有也没问题，对着导体使用电属性的魔法 / 卷轴 / 弓箭，这样做同样可以打开大门。

在进入学院之前，同伴会和你进行一次推心置腹的对话，如果玩家一路上有完成同伴的个人任务的话，这里的说服部分应该是毫无压力的。真有压力的玩家可以回去复仇女神好洗洗点再回来说服队友。

学院的流程非常简单，玩家需要做的事情就是前往右上角的图书室后将“相位电容”放在“永生者导体”中，然后将光柱引到中央的光桥处。最后的光桥处还需要“相位电容”，数量不够的玩家可以利用降雨弄一摊水，然后再放一个电属性的魔法 / 卷轴 / 弓箭，这样做就可以开门了。

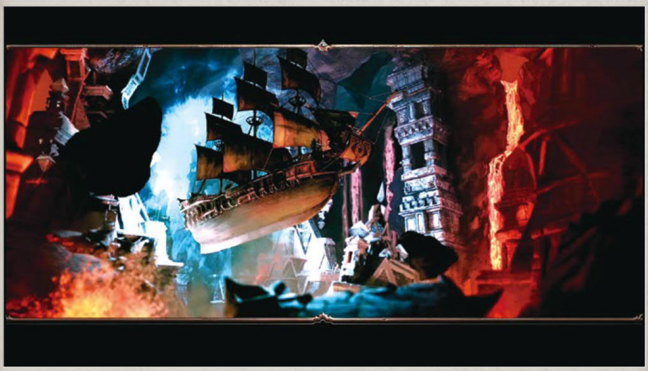
在进入议会前，别忘了把该区域的两个支线任务：“非学术向目的”和“万古竞技场”给完成掉。具体流程可参考下文。而右下角的会议室里有几位大师，和他们对话可以通过牺牲某个属性来提升另一个属性，玩家可以按需选择。



进入竞技场后会有一场战斗，如果玩家是按照本文流程攻略一路走过来的话，这里等待玩家的应该只有两位第二章没入队的同伴。这一场战斗难度很低，敌人无论是数量还是质量都远远不如玩家，不过玩家实际上需要做的是要尽快抵达终点的“神力源泉”。

接触源泉后触发剧情，玩家需要从快要崩塌的学院中逃出生天。不过在此之前玩家需要先把变成玩家队伍角色复制品的诸神给解决掉。敌人一共有四个，一开始的站位非常密集，建议战斗开始后立即用 AOE 连轰。敌人虽然都是复制品，但复制水平比较差，强度远远不如玩家。敌人 HP 下降到一定程度后会变成秘源巨人，然而强度比复制品还差，相信此时的玩家对付起来已经毫无压力了。

一段长剧情后，玩家需要选择一个同伴来建立亲密关系（当然你也可以不选择）。休整过后和麦乐迪对话，接下来等待玩家的就是最终章了。



支线任务

不可靠的主顾

亚历山大位于地图的右上角，第一次和他对话时选择休战就可以触发这个任务。当然，如果玩家选择杀死亚历山大的话，这个任务其实没什么意义。触发这个任务最大的好处是可以获得一件可以驱除蜡黄人藏身处幻影墙壁的斗篷，然而问题在于，我们在杀死亚历山大后，是可以直接用亚历山大的头作为敲门砖进去藏身处的……

蜡黄人的据点位于地图中央的洞穴，洞穴前还有一头巨魔，相信现在的玩家说服他应该是毫无压力的。和之前一样，能力不够的玩家可以回去洗个点再回来。另外如果洛思在队伍中的话，蜡黄人和玩家是会强制触发战斗的。

蜡黄人的战斗并没有什么特别之处，他等级为 17，战斗以毒属性为主，比较特殊的一点是他会复活一次，不过复活后他也没有强化，再解决他一次就可以了。

蜡黄人的据点有很多值得搜刮的东西：场景中有很多至黑之暗玻璃镜，其中一面可以触发猩红王子的专属任务（另外一个方法是从暗影王子处获取情报，但希贝尔作为主角的时候会强制触发战斗）；另外一面镜子则是可以联络叉舌，玩家可以趁机让黑暗之环自相残杀；最里面的房间入口会被幻觉的石壁遮盖住，驱除幻觉后进去会再次和温迪戈相遇并触发战斗，这同时也是之后的支线任务”仁慈即是力量”触发的必要条件；最后房间里还有一个“破誉之镰的手柄”，这是完成“通往自由的关键”的条件之一。

蜡黄人

和上一个任务刚好相反，玩家必须击杀亚历山大。亚历山大的打法和之前类似，这次由于地形缘故，难度和欢乐堡那次还要低一些。值得一提的是，在和亚历山大再会的时候，如果加雷斯还存活的话，玩家需要说服他才能避免和亚历山大提前开战。

而无论玩家选择帮蜡黄人还是亚历山大，玩家都能直接获得通往学院所需的所有信息。杀死亚历山大并和他的亡灵对话同样可以达成这个目的。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

精灵母树

暗影王子本身不难对付，比较难对付的反而是那几个杂兵。站在高处的远程杂兵建议算好行动顺序，利用传送术把他拉下来后集中火力干掉或想办法限制他的行动，隐身的杂兵则直接利用范围攻击把他的隐身破掉。

另外，如果玩家自己扮演的是希贝尔的话，这里的战斗是不可避免的。暗影王子本身和猩红王子的专属任务有关，但不是必需条件，死掉其实没什么关系。

回去先把精灵母树的任务给完成了，把暗影王子的心脏交给它，然后准备一下后就可以开战了，这同时也是萨希拉和希贝尔任务线的一部分。在本场战斗中，场景中会有很多“精灵母树的芽”，这种敌人会使用大范围的回复技能，但射程有限，玩家开战后只需要把附近的几个给解决掉就可以了。随着敌人数量的减少，玩家后方会出现敌人援军，同时敌人会开始召唤巨大植物来辅助战斗，全部解决后就算是任务完成了。

不过战斗还没有结束，玩家还需要把精灵营地里的所有NPC（除了亚历山大和他的伙伴）杀死才行。顺便一提，如果走暗影王子的线，最后营地的人同样会死于非命（包括亚历山大）。而保住NPC性命的惟一办法就是完成精灵母树的任务后不杀死母树。

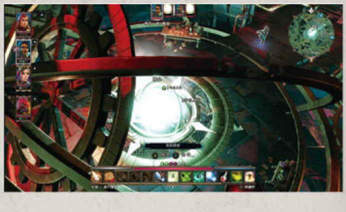


如发条一般运作

在地图的东面玩家会遇到两只在玩弄红宝石的狼，通过说服或者战斗获得红宝石后，使用红宝石即可触发这个任务。

第一个房间玩家需要先踩下四个开关，场景中有很多铁箱子供玩家压住开关，数量不够的话可以找个队友压住，推荐找一个行动能力比较差的（例如没有位移技能的肉盾型角色）。接下来的部分推荐找一个盗窃技能高的同伴单独行动，在一个满是陷阱的房间里，玩家会发现有两个隔间，各有一个阀门，西面的是“紧急冲刷阀门”，这个千万不能打开，一旦打开就是全灭，另一个阀门则是“超光速阀门”，效果为全员加速。撬锁或者通过传送术可以把角色送进去拉阀门。

接下来的路线就比较多了，最简单的路线是找一个离核心最近的门（例如陷阱房南边的门），撬开后用你移动能力最强的角色，直接冲进去调查核心即可结束战斗。如果玩家没在限定回合数调查核心的话，玩家会全灭。这里同时也是赞泰扎祭坛的所在地。

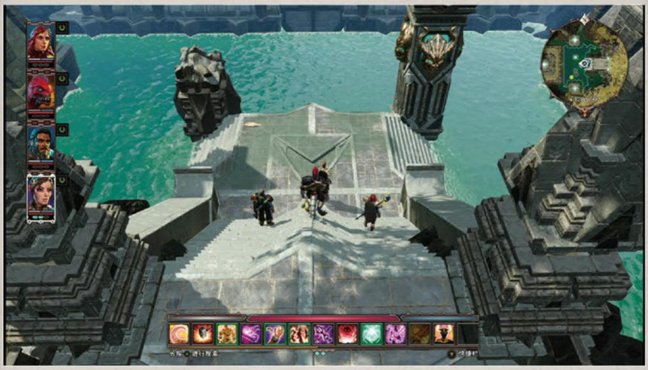


在云端

支线任务本身没有战斗，都是一些A点打开开关，然后B点开门的套路。由于有不少陷阱和机关的缘故，笔者依然推荐单人无视陷阱一路踩过去的无脑套路。这个任务最难的反而是如何触发。在无名岛的第一个传送点往南走会发现一座断桥，例如传送术等位移技能上去后一路往上爬即可触发这个任务。这里同时也是其中一个祭坛的位置。

淹没的神殿

神殿在地图的北面，玩家需要先把北面营地的黑环给解决掉后才能进去神殿内部。如果玩家有和阿尔米拉结盟的话，这里可以用说服来避免战斗。



守望者的仁慈

在地图的右下角会遇到守望者，接下来玩家需要进入下方被熔岩包围的杜纳神殿。杜纳神殿机关重重，但只要玩家是矮人就不会触发。推荐的方法是利用“费恩的变形者面具”变成矮人，走到尽头遇到杜纳骑士并触发战斗后再利用传送金字塔把其余的同伴给拉过来。战斗只需要集中火力攻击骑士即可，只要骑士死亡，其余敌人也会同时死亡。

非学术向目的

在图书馆使用灵视后会看到很多亡灵，其中一个名为“塔伊安·格雷”的幽灵，和她对话后触发任务。玩家需要依次触发图书室的机关来开启校长室的大门。开关顺序如下：图书室中央储藏柜包围的地方有一个需要踩下才能触发的机关、上一个机关的西南面柱子上的按钮、按钮南边的“异常的石板”、校长室门前右边的拉杆。拉下后在里面再次使用灵视就会发现瑞多雷斯，和他对话后任务完成。

万古竞技场



万古竞技场位于会议室南边被锁上的大门后，进入传送口后别忘了开启灵视，和幽灵对话后才能触发任务，并解锁相应的成就/奖杯。进入后能发现一个巨型守护者，在第一次对话时玩家还可以退出战斗，但再次靠近时就会战斗就会立即触发。

说回战斗本身，巨型守护者本身的血非常厚，但由于体型太大而且不能移动，因此用大范围攻击打在它身上时，效果会相当拔群。而只要把它给解决掉，战斗就会直接结束。

打赢它的另外一个简单的方法是找一个带足隐身药水的角色，一路隐身到守护者的身后。那里有一个需要通电才能运作的开关，触发后将光束引到中央的守护者处。被光束射中的守护者会被清空护甲，此时就可以轻松打败他了。

之后可以在守护者的尸体上搜到关键道具“破誓之镰的刀刃”。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

通往自由的关键

破誓之镰部件的位置可以参考上文支线任务的“不可靠的主顾”和“万古竞技场”。值得一提的是，本作中共有两把“破誓之镰”，但想要完成全部角色的支线的话，两把是完全不够的。另外一把的数值是固定的，而玩家制作的这一把则是根据角色当前等级而决定强度，因此玩家如果想使用这把武器的话，建议拖到后期 20 级左右再制作镰刀，这个支线任务本身不存在过期的问题，玩家可以等到之后再完成这个支线。



追寻达莉丝

流程要点

从最终章的角度来说，本章节的流程非常短，难免给玩家一种还没打过瘾的感觉，不过这姑且也算是系列特色之一了吧……言归正题，本章玩家的目的只有一个：通过教堂的鲜血之路。当然，不做准备直接傻乎乎地过去也只会白白送命而已。

从复仇女神号下来之后，玩家有两个目的地可以选择：北边的阿克斯城，同时也是我们的目的地；和东边的港口。如果玩家之前在第二章有去血月岛完成“沉默如坟”并救下小女孩的话，港口附近会和小女孩再次相会，玩家这次就可以把她救下来了。详细可参考下文的支线任务部分。另外在港口处还会触发和海怪的战斗，海怪的等级为 20 级，除了触手以外，海怪还会不断召唤敌人来辅助自己战斗。话虽如此，战斗的难度实际上不是很高，海怪本身会在 HP 下降到一定程度后撤退，并给玩家留下一大堆的经验值作为奖励。这一场战斗以远程攻击为主，近战角色只有站在海怪的正面才能攻击到它，角色能力不够的玩家建议使用召唤物，诸如魔妖来辅助自己战斗。

在前往阿克斯城的途中，玩家会遇到之前在第二章遇到的巨魔，根据玩家当时选择杀掉的巨魔，玩家在这里会遇到还活着的那位巨魔（两个都杀了那就当没事发生过），具体对付方法和之前一样，格罗戈的弱点是火，而玛格的弱点是毒。

在阿克斯城的入口处，玩家会遇到圣教骑士和虚灵异兽在展开战斗。战斗开始前建议玩家从右侧的城墙进入战场。战斗开始后立即解决掉面前的“死灵之翼虚空异兽”，这种敌人虽然不经打，但攻击力非常惊人，魔法护甲不高的角色很容易会被干掉。解决后就可以集火将“鲜血之怒”给解决掉了，和之前类似，这种敌人的普通攻击能给自己回血，因此玩家在耗光其护甲后必须全员集火，以保证在一回合内把它干掉。随着敌人数量的减少，后方还会出现敌人援军，留在后方的远程单位小心不要被偷袭了。战斗胜利后就可以进入阿克斯城了。

进入主城后右转可以进入兵营，在兵营门口会遇到林德尔·凯姆，说服他不处决囚犯可以获得一些经验值作为奖励，之后可以在监牢里和那位囚犯重逢并触发支线任务“林德尔·凯姆”的藏宝库（并不是惟一的触发条件）。而在最下层的监牢（入口有守卫）玩家会再一次和温迪戈重逢，并触发任务“仁慈的力量”，把她释放出来后任务暂时告一段落，玩家可以获得“控制虚空异兽”作为奖励，她还会要求玩家把破誓之镰给她，建议拒绝。和监狱的守卫对话可以得知囚犯都失踪了，并触发支线任务“消失的囚犯”。

在兵营处往无人的方向走，在一个类似于厨房的房间会发现很多陷阱，移开角落处的杂物后可以发现被密码锁锁住的入口，利用灵视还可以看到一个幽灵，和他对话后可以得知密码的提示。简单来说，密码分别对应四个“品质”，每个品质对应的数字可以查看隔壁房间墙上的铭牌。数字是随机的，其中第四个铭牌的数字需要玩家自行推理（因为只有四个数字，得知三个铭牌后用排除法即可）。笔者的数字分布如下（注：并不是密码）：

1 心灵纯洁
2 社会秩序
3 个人戒律
4 赤胆忠心

进入密室后还会遇到类似的谜题，这次玩家需要按的藏在画后的按钮，按钮一共有四个，顺序如下：

心灵
身体
社会
神谕者



开启后会打开两个密室，其中一个密室是一个藏宝库。藏宝库里除了钱以外最值得拿的宝物是装备“被没收的古代帝国雷电法杖”，这个装备是一个双手法杖，是一件可以用到通关的武器，它藏在画的后面。

从藏宝库进入秘密房间后会触发战斗，对手是四个“杀戮幽魂”，战斗难度很低。值得注意的是，这里尽量不要使用火属性的技能，不然会点燃房间里的书籍。虽然对剧情没什么影响，但会错过一些剧情细节的补充。战斗结束后搜刮战场，调查某具尸体上的书籍可以触发支线任务“王之重生”。搜刮完毕后使用灵视，和理蒙德的幽灵对话后，林德尔会破门而入并要求玩家离开，拒绝的话会引发战斗，鉴于这里没什么需要玩家调查的东西，开战对玩家也没什么好处，建议还是乖乖离开吧。

玩家的下一个目的地是下水道，下水道的进入方法有很多，比较简单的路线是从兵营出发，使用灵视可以看到韦恩斯洛的灵魂，从他身旁的门出去右转就能看到海岸，在海岸边能看到幽灵布兰特，布兰特身边的出水口便是下水道的其中一个入口。

下水道下层的地形并不复杂，值得一去的地方只有两个，位于地图西北面（左上角）的矮人女王藏身处（可以在附近利用位移技能直接绕开机关）和东边的盗贼工会。前者可以参考后文的支线任务“死亡之雾升起”，后者可以通过高智慧的角色靠近后发现入口，也可以通过询问学校处的小女孩来获得位置。在盗贼工会里有数个小孩子和巨魔，说服“大个子特莫拉”可以避免战斗，然后花 10000 块可以买到关键道具“《卢锡安受难》第二部分”。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

在下水道中玩家会遇到名为“雾胀爬行者”的敌人，这种敌人在死亡后会释放出能够秒杀生物型角色的死亡之雾，玩家务必请拉开距离击杀。另外这种敌人会寄生在角色身上，时间一到就会生成小个头的雾胀爬行者，虽然雾的范围减小了，但终究还是死亡之雾，玩家还是需要小心应付。另外，玩家在这里能够找到很多死亡之雾的箱子，这个用来对付部分强敌时有奇效，建议带上两三个以防万一。



找到画之后玩家就可以趁这个时候清理一下支线了，很多角色，诸如比斯特、洛思、猩红王子等同伴的专属任务都会在此时迎来结局。部分支线任务的完成状况甚至会影响游戏的结局部分，详细可参考下文的支线任务部分。

一切准备就绪后就可以前往林德尔·凯姆的大宅了，和大宅里的凯特对话可以触发支线任务“历史弥新”，可以在接下来的流程中顺路完成。大宅本身有很多值得探索的地方，其中藏有不少剧情的伏笔，有兴趣的玩家可以绕着大宅搜刮一遍。而玩家的最终目的地是位于大宅后面的后院，在传送点附近的草丛中可以找到隐藏的把手，拉下后中央水池的水位会下降，之后把门锁撬开后就可以进入林德尔·凯姆的宝库了。宝库部分的流程如下：

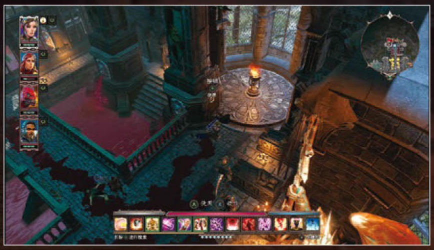
1. 进入宝库后首先迎接玩家的四个石像，这四个石像的物理攻击力和防御力都相当高，但是移动力非常低，玩家可以借此逐个击破。比较特殊的一点的是，这些石像死后会不断复活，惟一将它们赶尽杀绝的方法是当它们“死亡”后再使用秘源法术“秘源汲取”。

2. 玩家接下来可以在宝库里搜刮一下，除了“历史弥新”要求的三个道具以外，玩家还需要在一个宝库中找到一幅名为“责任”的画。确保没东西遗漏后就可以继续前进了，在尽头把之前买到的“《卢锡安受难》第二部分”放在两幅画的中间。进入暗室后还有一个机关，这次玩家需要调查的是书架上的“神王的巨著”。之后玩家会再次和温迪戈重逢，不管她继续前进，用之前获得的“责任”压住开关后，通往地下室的门就会打开。

3. 打开后会发现前作角色阿户，这里还能在雕像上找到第二把破誓之镰，想提前解救温迪戈的玩家可以在这里用掉，不过对于玩家来说没什么好处，对剧情也没多大影响，建议留着。利用灵视可以看到有四个法师在禁锢着他，利用“秘源汲取”的话可以杀死这些幽灵。值得注意的是，每杀死一个幽灵，阿户的HP都会下降一部分，建议到只剩下一个法师的时候停下来给阿户回满血，然后做好战斗的准备。

4. 法师全灭后战斗开始，本场战斗的难点在于如何保住阿户的性命。笔者推荐的方法是开局后立即使用守护天使并把阿户的血回满。林德尔·凯姆会在第一回合中途登场，如果玩家站位比较密集的话，他会立即冲到人群中来一发旋风斩，在没有守护天使或者回满血的情况下，阿户很容易会被直接秒杀。缓过气后就可以按正常方式战斗了，由于敌人的首要攻击目标是阿户的缘故，近战敌人会一股脑地往中央扎堆，利用范围攻击可以很轻松地解决掉他们。另外高处的法师会使用魅惑法术，中了魅惑的话建议立即使用狂怒或者心静神宁来解除掉。

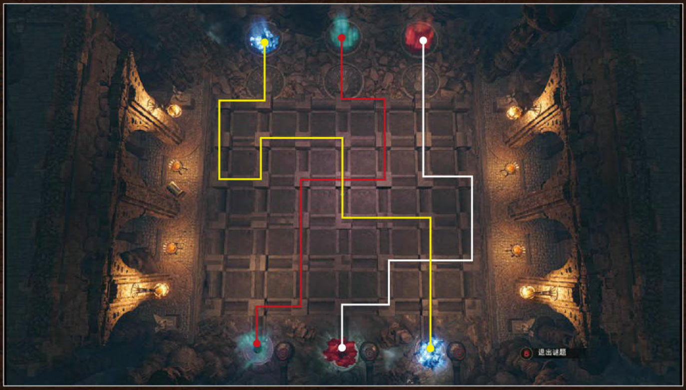




战斗胜利后可以回去大教堂找阿户，他会建议玩家去寻找玩具商桑德斯，他的商店就在广场很容易就能发现。和他对话后获得“秘源护符”，之后玩家需要使用汲取秘源来获得5点秘源点数，阿克斯城本身有很多虚灵尸体，随便汲取就可以了。汲取完毕后回去找桑德斯，他会提示玩家前往二楼获得“赎罪卷轴”。值得注意的是，如果玩家之前杀死了蜡黄人的话，这里会被神王控制的傀儡埋伏，不过傀儡本身并不强。

万事俱备后就可以前往大教堂了，按照指示使用护符和卷轴后就可以打开通往最终迷宫的大门。在这里顺便一提，通过鲜血之路的方法实际上有很多，除了上文提到的非常繁琐的路线以外，玩家还可以直接杀死桑德斯来获得道具（二楼卷轴宝箱的密码可以在桑德斯身上搜刮到），或者直接创建一个新人物（在复仇女神号上的雇佣兵那里雇佣一个），鲜血之路要求的是“无罪”的人，这要求角色在整个游戏里没有犯罪（杀人、偷窃等等），新角色完全可以满足这个要求。

1. 进入墓穴后，玩家首先需要面对的是一个“通水管”谜题，其中中间的管道需要玩家在机关上方的排水口使用血雨（反正有血就可以了），再使用祝福让血变成“祝福的血”。一切就绪后就可以开始解谜了，谜题的解决方法可以参考下图。



2. 第二个房间中玩家需要解决数个秘源傀儡，和之前在宝库遇到的石像类似，玩家需要利用秘源汲取才能一劳永逸地消灭它们。不过玩家不需要直接杀死后再使用技能，而是需要用技能来杀死它。全灭敌人后就可以去扳动开关了，依次拉下诚信、忠义、睿智、礼合、仁爱的开关即可通过。开关的位置可以参考下图，必须注意的是，这里的开关不能随便拉，部分开关会触发机关甚至会导致团灭。另外这里还可以捡到独特装备“多拉·拉夫”，可以说是本作中数一数二的防具，玩家可不要错过了。

3. 接下来就是最终战了，而且一旦下去就不能回头，玩家请做好万全的准备，其中复活卷轴记得准备多一些，并平均分给队伍里的所有成员。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

最终时刻

流程要点

最终战的难度会根据玩家的选择发生巨大的变化，开战前复仇女神的同伴会登场并赋予“备受敬仰”的状态效果，这个效果会免除掉秘源技能所需的秘源的点数，因此在实际开战前玩家可别忘了先把最强的技能都记忆上。另外，有学会“控制虚空异兽”的不妨记忆一个，最终战中可以发挥不错的作用。

1. 如果选择牺牲自己交出秘源的话，最终战的难度会变得非常低，玩家只需要对付弗里德曼（真实身分这里就不剧透了）、海怪以及弗里德曼手下的三巨头（也就是蜡黄人、伊莎贝和林德尔·凯姆），其余角色都会帮助玩家战斗。这使得战斗毫无难度，玩家很可能还没出手弗里德曼就会被其他NPC解决掉。而当弗里德曼被杀死的瞬间，他召唤出来的敌人也会全部消失。

2. 选择不交出秘源的话，玩家就需要和卢锡安、达莉丝、弗里德曼和两个杂兵展开战斗。虽然难度不低，但要点却非常简单粗暴：集中火力在卢锡安或者达莉丝身上，只要这两个人其中一个倒下，在下一个回合，战斗就会进入第二阶段。

第二阶段的战斗和路线1类似，不同的是这将会是一场三方大混战。如果玩家之前有学会技能“控制虚空异兽”的话，这里可以用来控制海怪。控制海怪后，战斗的难度就简单很多了。如果没有学会技能的话，玩家请把火力集中在弗里德曼身上，和路线1一样，只要他倒下，胜利就属于玩家。

3. 如果玩家有和医生立下契约的话（详细可参考下文的“医生的指示”），战斗胜利后医生会登场并要求玩家履行合约。答应的话玩家需要杀死自己的三个同伴，拒绝的话玩家会被医生杀死，玩家只能使用剩余的同伴和医生决一死战。总的来说，是一条非常丧心病狂的路线。

选择不接受神性会触发一个结局，而选择接受的话，玩家则需要从三个选择中选择一个作为结局。每个结局各对应一个成就/奖杯，玩家可以在此时备份存档。玩家作出抉择后还会有一段可操作部分，操作部分结束后就是漫长的结局部分，玩家可以看到世界最终的结局，本作也就此告一段落。

支线任务

医生的指示

这个任务的变数有很多，其变数只要集中在医生让不让你入门这个环节上。如果玩家之前杀死了蜡黄人、伊莎贝和林德尔·凯姆的话，医生的好感度会提高，玩家会遇到他的仆人并告知你可以进入医生的大宅了。值得注意的是，杀死血月岛上的拥护者会降低其好感度，不过只要杀死上述三人，好感度还是能挽救回来。

另外玩家还可以在大宅东边的海岸边找到一个桶，往里面塞一个传送金字塔，然后对着桶使用“虚灵鱼传送卷轴”（可以在第二章的鱼加工厂或者血月岛上找到），之后再把自己传送进去也可以进入医生大宅。这样进去的好处是可以和医生建立契约，并在最终战时触发和医生相关的结局。

然而，如果玩家队伍中有洛思的话，那玩家就可以放弃和平共处这条路线了。和医生大宅门前的麦乐迪对话可以进入恶魔领域，这段流程没什么值得一提的部分，最后的“千根蜡烛”会严重影响之后和医生战斗的难度和所能获得的经验值，熄灭蜡烛的话难度降低，经验值也会降低，反之亦然。

进入大宅后，在洛思同队的情况下，战斗会立即触发。和医生战斗的方法有很多种，在熄灭了蜡烛的情况下，玩家可以尝试避免医生变身，方法是使其失去行动能力，但变身后其实医生也没强多少。在无视其他杂兵的情况下，集火攻击很快就能击败医生。

但是在不熄灭蜡烛的情况下，情况就开始有点棘手了。除了能力值会变得更强以外，医生还会召唤四个复仇者。而且战斗一段时间后，他还会使用技能控制洛思。当然，解决的方案也很简单，无视就可以了。由于是在室内战斗的缘故，大范围攻击能在这里取得非常不错的效果。洛思并控制后也不需要管，直接一并打死就可以了，打完之后再复活即可。用这个方法杀死全部敌人加上医生可以获得接近200万的经验值，可谓是富贵险中求。

打完后别忘了搜刮战场，在地下室玩家可以找到独特防具“凯文套装”（需要利用电属性魔法+水的组合让宝箱的锁“短路”），另外还能在牢房里解救出我们的好朋友“贾涵”。

最后值得一提的是，在没有杀死医生的情况下，在阿克斯城会遭遇多次埋伏，其中复仇者的埋伏会有三次，分别会在学校、林德尔大宅前以及蜥蜴人大使馆前随机遇到。前两次会在玩家解决一个敌人或者HP降到一定程度后撤退，第三次敌人就会撤退失败，此时玩家就需要把它们全部干掉了。



蜥蜴人的噩梦

这个同时也是猩红王子专属任务的最后一个。在大使馆内玩家会遇到一种会不断复活的特殊敌人，要想将其赶尽杀绝，方法只有一个，将附近的火全部熄灭掉。由于大使馆内的火几乎全是诅咒之火的缘故，玩家需要使用祝福或者“飓风术”来移除。而只要没火了，敌人复活失败后就会直接死亡。

在大使馆的后院使用灵视可以发现传送口，进去后会来到一个竞技场。在这里千万不要动，利用远程角色或者召唤物把场景中的镜子都打碎掉。确保全都打碎后再开始战斗，玩家会面对温迪戈、亚历山大和麦乐迪幻影的围攻。在镜子还存在的情况下，这些敌人会不断复活。值得注意的是，如果开战时就没有镜子的话，温迪戈就不会召唤出猩红王子的幻影出来，而这个幻影打死后是有经验值的。纠结那一点经验值的玩家请留一个镜子再开战。

和公主重逢后，玩家可以选择把破誓之镰交给她，和之前几次类似，交给她没有任何的好处，但选择拒绝的话会降低猩红王子的好感度。

最后玩家需要作出抉择，选择杀死王子孩子的话，公主和王子会立即和玩家敌对，同时登场的还有4个杂兵。而选择不杀死并让孩子诞生的话，玩家还可以选择带不带王子的孩子“出去见见世面”。选择是的话王子将学会特殊技能“召唤幼龙”和独特戒指“太阳之戒”作为奖励。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

死亡之雾升起

任务本身非常简单，具体路线可以参考上文的下水道流程部分。难点在于和伊莎贝的战斗，在那场战斗中玩家会被困在下面的毒气池里。笔者建议开战后立即用改变地形的技能（例如降雨或者飓风术）将毒液地形除掉，然后让拥有位移技能的近战角色（或者直接召唤一只魔妖上去）攻击敌人，亦或者四人同时使用传送术把四个敌人都拉下来。伊莎贝属于法师角色，物理护甲较低，利用物理输出技能很快就能将其解决。

玩家之后还需要决定女王和死亡之雾的归属。前者杀死后除了经验值以外没有额外的奖励，而选择不杀死的话可以和米凯尔·罗斯对话并获得额外的奖励。这个决定同时还会影响到矮人王国的结局。

而死亡之雾的处理方法则比较简单粗暴，最理想的方法是直接毁灭或者排入大海，选择前者后玩家需要立即离开，选择后者的话没有任何副作用，是最好的选择。当然玩家也可以选择直接将死亡之雾排到阿克斯城内，城内的全部生物都会死亡，部分支线任务会直接结束或者失效，可谓是最丧心病狂的选择。

王之重生



如果玩家之前有完成塔奎因的“祖传圣物”的话，探索完兵营地下室后和他对话可以获得武器“阿纳瑟玛之刃”。这把武器为整个游戏攻击力最高的武器，然而耐久度只有1，中看不中用。

过错

在下水道传送口南边玩家会遇到一个被囚禁的小孩子，利用灵视可以发现有几个导师在封印着他。利用火属性的范围攻击同时攻击所有火盆就可以解除封印，并开始和卡隆的战斗。

卡隆本人非常厉害，他会在战斗开始后召唤四个骷髅兵和玩家战斗，并且站在高处不停地用法术攻击玩家。然而可惜的是，他是个人。击败他一个比较投机取巧的方法是往场景中的高塔提前扔一个装有死亡之雾的木箱，开战后他会立即瞬移到高塔上，此时打破木箱就可以秒杀他。之后只要把骷髅兵都解决掉就能结束战斗了。

当然玩家可以更丧心病狂一点，在他解除封印的时候，切换角色然后把箱子扔到他身边再打烂。不过这样做的话玩家失去和骷髅兵战斗的机会，其中一个骷髅兵身上有独特弩“沃德·埃默沃”，只有击败骷髅兵后才能获得。

无论如何，在解决卡隆后，这个支线任务就算是告一段落，回去找加雷斯还能获得额外的奖励。



成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	取得条件
真神人也！	-/白金	获得除此以外的所有奖杯
惊涛骇浪	5点/铜	逃离海怪的魔爪
角斗士	15点/铜	成为欢乐堡竞技场的冠军
大逃亡	15点/铜	逃离欢乐堡
自由之路	15点/铜	摘除秘源颈圈
有其父必有其子	15点/铜	在欢乐堡击败亚历山大
猫咪出笼！	10点/铜	护送黑猫逃出欢乐堡
略胜一锤	30点/银	在欢乐堡的战斗中击退达莉丝
怪怪巫	15点/银	杀死雷德卡
扬帆起航	15点/铜	获得复仇女神号的控制权
海上逃亡	15点/铜	在不击杀达莉丝全部走卒的情况下成功逃离围剿
绝地反击	15点/铜	击杀达莉丝的全部走卒，并成功逃离围剿
波涛汹涌	15点/铜	抵达死神海岸
会见导师	5点/铜	与希瓦导师会面
盲斗专家	15点/铜	成为浮木镇竞技场的冠军
秘源专家	5点/铜	解锁第二个秘源点数槽位
秘源大师	5点/铜	解锁第三个秘源点数槽位
以树之名	30点/银	唤醒血月岛上被腐化的先祖古树
命悬一线	15点/铜	答对克里斯宾的所有问题
非法入侵	15点/铜	擅进莫德斯的密室
阿纳瑟玛	15点/铜	得到阿纳瑟玛之刃
披着狼皮的羊	15点/铜	将萨希拉护送出营地，同时避免与孤狼战斗
轻舟已过万重山	15点/铜	坐摆渡船前往血月岛
高处筑巢	15点/铜	驯服费塞弗尔
跨越苦海的桥梁	15点/铜	帮助玛莉摆脱虚空异兽
卑劣恶犬	10点/铜	干掉死灵犬安德拉斯
妙手回春	15点/铜	成功完成娜塔莉的手术
碎蛋专家	15点/铜	摧毁死神海湾（肇事者洞穴）中所有虚空异兽的卵
最后的晚餐	15点/铜	招呼加文吃下特制的炖菜
蛛女之吻	15点/铜	接纳多罗蒂亚的吻
厉害了，我的爹	15点/铜	收养皮普
返校日	15点/铜	进入学院
弑神	15点/铜	击杀一位神明
天选之人	15点/银	说服所有队员助你飞升
究极学术	30点/铜	找到学院的隐藏入口
天之骄子	15点/铜	成为天选者竞技场冠军
神兵利器	15点/铜	制作破誓之镰
一诺千金	15点/铜	向圣契宣誓（主角限定为费恩）
纯粹之路	90点/金	成功通过鲜血之路
崛起	90点/金	飞升成神
造福众生	15点/铜	与绿维珑众生分享秘源
崇高牺牲	15点/铜	净化绿维珑的秘源
天使与恶魔	15点/铜	与医生瓜分绿维珑
玩具轶事	15点/铜	说服玩具商桑德斯交出护符
传说中的猫巫师	15点/铜	拯救阿户
医者自医	30点/银	击败阿德玛利克
秘源术士	15点/铜	完成游戏的探索模式
觉醒者	15点/铜	完成游戏的经典模式
神谕者	30点/银	完成游戏的策略模式
荣耀加身	90点/金	完成游戏的荣誉模式
说书人	15点/铜	完成游戏的剧情模式

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



XOne		
守墓人		tinyBuild
Graveyard Keeper		模拟经营 / 中文版
2018年8月15日	本地1人	无对应周边
售价为19.99美元		

※Steam版同步发售
对应版本：1.028
推荐通关时间：40小时以上

在模拟了医院、游乐场、汽车修理工、卡车司机、巴士司机、地下城，甚至人生后，游戏业界终于把魔掌伸向了死人的世界：墓场。从公布开始就被不少玩家戏称为“墓场物语”的《守墓人》在玩法上和《牧场物语》以及《星露谷物语》有不少相似的地方，玩家需要经营的不是农场，而是墓场，所需要获取的资源除了各种矿石和种子外，还有一具具冰冷的尸体。本期的编辑非常荐，就让我们一起来看看这款另类的种田游戏吧。

文 北山杉　美编 Tawliet

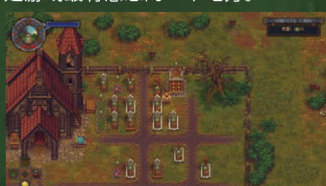
“墓场版”《星露谷物语》？

2016年初，一款名叫《星露谷物语》的模拟养成类游戏出现在了Steam平台，没过几天便迅速走红，占领了销量榜的前列。最初，玩家们习惯用“《牧场物语》的致敬之作”来形容这款游戏，因为无论是其小清新般的画面风格、卡通式的角色，还是在农场经营要素和NPC互动方面，熟悉《牧场物语》的玩家都能在这款作品中找到前者的影子。这也是为什么《星露谷物语》在PC上一经推出，便引起了玩家的强烈兴趣：除了作品本身的高质量外，也与PC端此类型游戏长期处于空白状态有关，《星露谷物语》在一定程度上弥补了PC玩家无法玩到“《牧场物语》系列”的遗憾。



无论是《牧场物语》还是在画面和玩法上向其致敬的《星露谷物语》，游戏的核心都在于“经营”二字（当然“《牧场物语》系列”也出过以战斗探索为主的分支作品），在游戏中的具象表现便是玩家所经营的农场。玩家需要通过劳作、探索、战斗等方式来取得各种各样的资源，再通过消耗资源来制造更高级的物品或是道具，从而将田园牧歌式的生活无限延续下去。

《守墓人》一经推出，便被不少玩家戏称为《墓场物语》，从这个名号不难看出，这也是一款以“种田”为核心的游戏。但与《牧场物语》或《星露谷物语》不同的是，玩家在本作中所种的“田”可不只是一般意义上农田，更多时候还要与那些阴森森的墓场以及一车又一车冰冷的尸体打交道。“墓场即农场，尸体即金钱“，作为一名守墓人，只有打理好你的墓园，才能在这个愚昧落后的中世纪时代更好地活下去。这是本作与其他同类型游戏最大的区别，也是游戏最有意思的一个地方。



然而，虽然游戏的最大的亮点是墓场和中世纪设定带来的异界感，但若单纯地将《守墓人》当作是一个”墓场“版的《星露谷物语》还是有失偏颇，尽管前者的确借鉴了后者的许多经营元素（例如钓鱼系统）。在《星露谷物语》中，故事是没有尽头的，玩家可以年复一年地管理自己的农场、与小镇上的NPC们打交道，永远不会衰老，也不会迎来结局。但《守墓人》不同，玩家体验到的将是一个有头有尾的故事，无论是墓场的经营，还是NPC给予的任务，都会将玩家引向一个注定的结局。也就是说，玩家其实是带着很强的目的性在这个中世纪的世界生活和经营，这就让本作与其他单纯的模拟经营游戏有了很大的区别，而更像是一款开放世界RPG，从这个角度来看，《守墓人》的内核其实与开发商的上一款游戏《拳击俱乐部》更为相似。

从《拳击俱乐部》到《守墓人》

本作的开发商Lazy Bear Games是一家来自俄罗斯圣彼得堡的独立游戏工作室，在2009年成立之初仅有2名成员，当时他们将工作室取名为Game Jam Studio，直到2014年8月才正式改名为Lazy Bear Games。作为一家独立工作室，Lazy Bear Games制作的游戏有着体量较小、玩法多样、画风精致的特点，除此之外，他们的游戏或多或少都含有模拟经营要素。

包括《守墓人》在内，Lazy Bear

2018 by tinyBuild and Lazy Bear Games

TIPS 与商人型NPC完成一定金额的交易便能增加其售卖商品的种类，玩家可以通过反复买卖一种商品来刷交易额，以达到解锁更多商品的目的。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

Games 共推出过两款游戏，第一款是在 Steam 上取得了“好评如潮”评价的《拳击俱乐部》(Punch Club)。在那款游戏中玩家需要扮演一位失去父亲的拳击手，通过刻苦锻炼和比赛一步步走上人生巅峰：抱得美人归，和兄弟团聚并击败杀父仇人。《拳击俱乐部》的玩法重点并不是格斗，而是在格斗比赛的背后，玩家对角色的培养以及颇具代入感的剧情体验。我们可以简单将其理解为含有 RPG 要素的拳击手经营管理器，玩家不但需要通过各种事件，例如打工、吃饭和锻炼来不断提升自己的身体素质；此外还要平衡工作、休闲、人际关系等生活方面的各项事务，可谓”麻雀虽小但五脏俱全“。为了得到一个数值完美的角色，玩家往往要花费相当长的游戏时间。



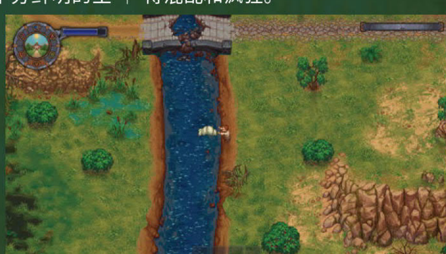
▲ Lazy Bear Game 的处女作《拳击俱乐部》。

《守墓人》继承了《拳击俱乐部》的许多设计元素，比如一开始就给玩家一条明确的主线，所有经营元素都以完成主线为目的而展开，又比如五花八门的技术系统，给予玩家更加多样的养成路线。当然，本作继承到的也不全是优点，《拳击俱乐部》最令人诟病的地方莫过于游戏后期枯燥重复的过程以及低得可怕的回报，这些瑕点在《守墓人》中同样存在，玩家做任何事都会受困于一条短短的体力条，只要体力条耗光，便无法再做除了睡觉以外的任何事情。然而偏偏无论是管理墓场还是建设家园都是一项巨大的工程，因此玩家在很长一段时间里大多都会陷入工作→睡觉→工作的重复循环之中，整个过程十分枯燥，难以持续获得乐趣。

一个关于“回家”的故事

本作的主角原本是一个平凡的上班族，有一个幸福美满的家庭。一天下班后，他在过马路时不幸遭遇车祸，醒来后发觉自己来到了一个陌生的世界。在一个失忆的骷髅指引下，他接管了附近已经快要废弃的墓场，做起了“守墓人”。在此期间，他需要在完成自己本职工作的同时，努力找到回家的方法。

以上便是本作的故事设定，可以看到，游戏有一条十分鲜明的主线，那就是在异世界中找到回家的方法。事实上在游戏中，玩家所有的行的动都将围绕这个目标来进行，包括 NPC 发布的任务，虽然看似种类繁多并且杂乱无章，但只要坚持做到后面就会发现所有任务都是环环相扣的，最终也会将玩家引向“回家”这个主线任务。这也合理地解释了为什么主角在游戏中偶尔会展示出冷酷的一面，比如会偷偷解剖和贩卖尸体、骗 NPC 的钱。他毕竟不是在这个异世界里土生土长的人，只要能够回家，道德上的约束也就不必太过在意，更何况这个世界本身就无比得混乱和疯狂。


▲ 玩家甚至可以将质量较差的尸体扔到河里。

虽然名为异世界，但这个世界明显具有我们熟知的中世纪的种种特征：教会、审判、女巫、异教徒……这里的居民愚昧且迷信，被教会和审判所等组织利用信仰和宗教审判剥削和思想控制。除此之外，还有异教徒试图通过仪式来召唤邪神，商人则通过伪造印章把人肉当成牛肉贩卖从中获利，而稍微有先见一点的有识之士却被当成异端排斥。但本作并没有在游玩过程中向玩家强调这个世界的黑暗面，反而加入了不少黑色幽默和冷笑话来冲淡背景上的压抑和沉重色彩，这点与《拳击俱乐部》颇为类似。玩家所扮演的主角并不是救世主，更不是上帝选中前来拯救平民于水火之中的英雄，他甚至不是一个好人，但就是在这样一个背景下，才更显得无比真实。这是一个关于“回家”的故事，而不什么英雄史诗。

如何在中世纪活下去?

认识你自己

所谓知己知彼百战百胜，由于本作在不少地方都缺乏行之有效的引导系统，因此不少玩家在第一次面对这个陌生的世界时往往感到一头雾水。在本篇推荐的实用部分，笔者将挑选一些本作较为重要的系统和设定为大家讲解，帮助新手玩家快速熟悉游戏。

体力系统

体力系统是本作最基础的一个设定，也在其他同类游戏中被广泛应用。玩家在游戏中做任何与生产或战斗有关的行动时都会消耗体力槽，根据行动内容的难度和使用工具的不同，体力消耗的速率也有所区别，但当体力槽消耗殆尽后便无法再继续进行任何行动。在本作中，回复体力的方法有两种，第一种最为简单，只要回家睡觉便可，这也是一种让时间快进的办法；另外一种方法便是食用可以回复体力的料理和药物，但这种方法需要资源和烹饪技术的支持，适合在后期使用。


▲ 本作体力消耗的速度对比其他游戏来说要快不少。

技术系统

作为一名突然穿越的现代人，来到一无所有的异世界白手起家是一件十分困难的事。不只之前学到的所有现代学识都没了用处，我们的主角还需要从头开始学习这个世界的知识和技术，只有这样才能在这个世界站稳脚跟，并且从中找出回家的方法。而这个学习的过程，

TIPS 单位煤提供的热能要比木头来得更多，且更有效率，因此玩家应当尽快修好西边的桥梁，方便采集煤炭。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

在游戏中的具体表现就是技术系统。

本作的技术系统共有7个分支，每个分支都以树状形式来展现各种各样的技术，这7个分支的名称分别是：解剖与炼金、神学、写书、自然农耕、锻造、建造、烹调。要想学习其中一项技术，首先便需要获得相应的技术点，而技术点则来自于玩家所从事的各种工作（例如砍树、冶炼、建造设施等）。视来源和用途的不同，技术点可分为红、绿、蓝三种，红色的技术点主要通过建造、冶炼等工作取得，绿色技术点主要依赖种植和烹饪，蓝色技术点则大部分来源于玩家的研究以及一些特殊行为（例如烧玻璃）。

玩家在游戏中几乎所有的活动都离不开技术系统的支持，只有解锁对应的技术，才能建造设施、生产各种资源和料理、进行研究和炼金等行动。从某种意义上来说，技术系统驱动着玩家的游戏进度，当玩家解锁了所有的技术后，离游戏通关也就不远了。



▲每项技术都有对应的技术点需求。

特技与增益

在本作中，主角没有传统RPG中的等级设定，虽然加入了战斗部分，但人物的基础属性只与其装备的武器和护甲有关。此外，若玩家服用了一些提供短暂增益效果的料理和药物，所得到的增益效果便会显示在角色界面的“增益”一栏中。

特技类似于人物天赋加成，它们不仅能够让玩家的工作和行动更具效率，还能提供一些额外的能力。值得注意的是，特技和技术一样，需要在技术系统中花费技术点才能完成解锁。



认识这个世界

NPC与游戏时间

作为一个外来者，自然免不了要与这个世界的居民打交道。在游戏中，玩家会遇到各式各样的NPC，他们有的是高贵的主教和审判官，有的是富裕的商人和酒馆老板，甚至还有会说话的驴和骷髅头。不同的NPC会交给玩家不同的任务，而在这些任务中便隐藏着能够帮助主角回家的线索。

虽然外貌、个性不尽相同，但NPC们大多过着规律而有序的生活，如果不在正确的时间前往正确的地点，你是无法轻易找到他们的下落的。这里便引出了游戏的另外一个十分重要的机制——日期概念。

在本作中，时间并不是固定的，而是以一个恒定的速度缓缓流逝，再加上昼夜交替，便有了日期的概念。玩家可以通过UI界面左上角的圆形时间盘来辨别此时的具体日期。虽然日期对玩家的日常工作并不会产生太大的影响，但整个异世界的居民和NPC的生活起居都将以此为基准，因此如果想要做某个特定的任务，最好先在“已知NPC”界面中确认目标人物出现的日期，提前安排好行程。



▲在“已知NPC”界面中，一些特定NPC的头顶会出现日期符号，代表了他将会在这一天中出现。



时间盘的查看方法：在时间盘正下方显示的日期便是当前的日期，每当到半夜时分（月亮升到教堂十字架的正上方），时间盘便会以顺时针转动到下一个日期符号。

游戏地图

本作的游戏地图十分广阔，从地图的一端走到另一端往往需要花费数分钟的时间，由于系统自带的地图没有标注出NPC的具体位置，玩家找起来往往需要花费一番不小的工夫。因此笔者特地为各位新手玩家标注出了本作大部分NPC的位置，方便大家根据路程分配好时间。

TIPS ①前期不用花太多时间在制作食物上，建议将技术点优先花费在锻造和建造上。
②配合防腐和注射液技术，玩家最多可以得到一具拥有12个白骷髅的尸体。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



设施建造和资源收集

和所有“种田”类游戏一样，玩家需要在游戏中建设一个属于自己的家园，以便更好地在这个世界中生存下去。各种设施的建造是本作的重中之重，而要想建造一座设施，除了解锁对应的科技外，还需要找对地方才能进行施工。这些地方通常会以一张蓝图的形式放置在地图的某处，代表着允许玩家在附近的土地上建造某类设施。只要找到了正确的蓝图点，便可以开始下一个步骤：收集资源。


▲ 游戏世界中的蓝图点。

本作的资源虽然总体上看起来数量不多，但同一种资源往往有好几种形态，例如木头这种资源便有粗板、木墩、木板、柴火、木锲、木梁、焊接木、精雕木多达 8 种形态，每种形态又都需要解锁对应的技术才能制造出来，在加工方面往往也需要花费一定的步骤和时间，因此要得到一块正确的建筑材料需要玩家做得事情非常多。如果再考虑到体力槽对行动效率的限制，玩家花费的时间将会成倍增加，这也是本作成为“杀时间利器”的原因之一。


▲ 本作的建筑资源种类繁多。

合格守墓人的自我修养

墓场和教堂建设

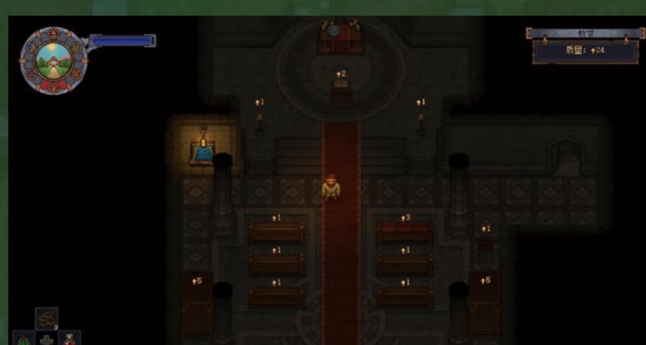
作为一名合格的守墓人，墓场和教堂将是玩家今后一段时间工作和生活的重点，本作最关键的两个指标便是墓场和教堂的“质量”，只有不断提升它们的“质量”，才能获得信仰、推进任务，并且迎来源源不断的金钱收入，从而提升玩家在这个世界中的影响力。

墓场建设的主要内容为修葺受损的坟墓，以及将驴子运送过来的尸体埋在新建的坟墓里。无论是修理受损的坟墓还是新建坟墓，都需要消耗一定的工具和资源，例如修理坟墓就需要用到维修工具；新建坟墓除了需要在蓝图中创建墓址外，还得手动为其修建墓碑和墓篱，这两个部件都需要在技术系统中解锁对应的技术后才能制造。墓碑和墓篱会对整个墓场的质量产生影响，在完好无损的状态下会提供一定的装饰度（在游戏中的图标为两片绿草），如果墓碑和墓篱提供的装饰度大于尸体的负面属性（即下文的红骷髅），那么便会提升整个墓场的质量，反之则会对墓场产生负面影响。在游戏的后期，玩家还可以解锁更多更高级的墓碑和墓篱制作方法，这些高级的部件也会贡献更多的装饰度。


▲ 墓碑和墓篱提供的装饰度

墓场的质量不仅会影响主教任务链的进程，在教堂开启后也会对信徒的捐赠金额产生影响，因此要想稳定获得金钱收益，提升墓场质量是一个比较稳定的方法。

教堂坐落于墓园中，在游戏一开始时处于封锁状态，不过好心的主教会提醒玩家将墓场质量升级到 5 点，这样就能打开教堂了，这也是游戏的第一个主线任务。打开教堂后，玩家便能在每个太阳日的白天在此处布道，收获人们的信仰和捐赠。和墓场一样，教堂同样有“质量”的设定，你需要将教堂精心装修一番，例如多加几条长凳，设置几间忏悔室，这样才能吸引更多的人前来听你的布道。当然，装修教堂所需要的资源和技术也不少。除此之外，完成主教给予的一系列任务后，还能对教堂进行升级，获得更多装饰的空间。



TIPS ① 在售卖物品时不要一次性卖太多，容易引发通货膨胀。
② 除了研究外，性价比最高的蓝色技术点获得方式是烧玻璃。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

尸体处理

尸体的来源十分固定，在游戏前期，尸体会定期被一头会说话的驴子拉过来，免费提供给玩家，而在教堂开启之后，玩家每次需要花费 10 个胡萝卜才能得到 2 具尸体。

对守墓人来说，尸体不光是一个逝去的灵魂留下的肉体，同时还代表了一种价值极高的资源。在让死者安息之前，玩家可以先将其放到地下解剖室中，从尸体上获取血液、脂肪、内脏等珍贵的炼金素材，然后再拉到墓场掩埋。当然，也不是随便一具尸体都适合埋在墓场，如果想要快速提升墓场的质量，除了修建墓碑和墓篱来获得装饰度以外，还需要注意尸体自身的属性（即善恶值）。不同的尸体拥有不同的属性，在游戏中以红、白、绿三种颜色的骷髅头表示。白色骷髅头表示尸体的质量极佳，对整个墓场的质量不会产生影响；而红色和绿色骷髅头则质量较差，如果强行掩埋的话会抵消来自墓碑和墓篱的装饰度（每一个红色骷髅头会抵消 1 点装饰度），从而令整个墓场的质量下降。因此玩家在得到尸体后，若想靠它来提升墓场质量，便需要事先通过解剖特定的部位来尽可能地减少红色骷髅头，增加白色骷髅头的数量。下面是解剖部位与尸体质量的关系一览表。

解剖部位	尸体质量
骷髅头	增加一个红色骷髅
肠脏、心脏、大脑	随机减少两个骷髅头，颜色不限
骨头	无影响
肉体	减少一个白色骷髅
脂肪、血液	将一个红色骷髅头变为白色，若没有红色骷髅头便会直接增加一个白色骷髅头
皮肤 / 解剖失误	将一个白色骷髅头变为红色
黑暗器官（需要把审判官任务推进到半程左右）	减少四个红色骷髅头和 1 个白色骷髅头



▲解剖尸体是本作最重口的一部分。

从表格中可以看出，要想提升一具尸体的质量，最为保险的方法便是解剖尸体的脂肪和血液部位，而如果这具尸体的红色骷髅头较多，也可以使用 S/L 大法尝试解剖肠脏、心脏和大脑等部位。总之从一开始便要培养好习惯，尽量将只有白色骷髅头的尸体掩埋到墓场中，其他质量不佳的尸体则可以扔到河里或者在解锁火化技术后烧掉即可。

绿色骷髅头和尸体的新鲜度有关，如果玩家将尸体扔在野外或者地上，没有及时处理或者掩埋，那么新鲜度便会迅速下降，而当新鲜度下降到 90% 以下时，便会将尸体属性中的白色骷髅头逐渐转化成绿色骷髅头。将尸体放置在解剖台或者托盘上可以延缓尸体新鲜度下降的速率，在后期解锁了防腐和注射液技术后不仅可以进一步延缓尸体腐烂的速度，还能将更多红色骷髅转变为白色骷髅。



成就列表

名称	点数	取得条件
Novice gravedigger	5	掩埋了第一具尸体
Advanced gravedigger	10	掩埋了 10 具尸体
Shovel master	25	掩埋了 50 具尸体
First slice	5	第一次从尸体中取出肉块
Sashimi master	25	从尸体上取出30块肉
His house	10	升级教堂
His mansion	25	第二次升级了教堂
A fish a day!	5	钓到6种不同种类的鱼
Fish collector	10	钓到10种不同种类的鱼
Ichthyologist	25	钓到15种不同种类的鱼
Brutal fisherman	25	钓到200条鱼
Gold fish	25	钓到一条金鱼
Kitchen boy	5	烹饪出10种不同的食物或者饮料
Cook	10	制作出20种不同的食物或者饮料
Chef	25	制作出30种不同的食物或者饮料
Dream dinner	25	制作出一道品质为金星的食物
Tastes like home	5	吃下一个鱼块
Apprentice	5	探索出5个炼金术配方
Alchemist	10	探索出10个炼金术配方
Master alchemist	25	探索出20个炼金术配方
Health care	5	制作50瓶治疗药水
MacPlayer	5	携带小镇通行证前往小镇
Not far from the ground	5	通关地牢的前5层
Scary dungeon depths	10	通关地牢的前10层
Nothing underneath	25	通关地牢的前15层
Golden pumpkin	25	收获一个金星南瓜
Winemaker	25	酿造一瓶质量为金星的酒
Old Astrologer	5	与占星家相遇
Charm itself	5	与查美夫人相遇
Wealthy merchant	5	与商人相遇
Holy Inquisition	5	与审判官相遇
Sweetheart Bishop	5	与主教相遇
Shady Snake	5	与老蛇相遇
Summon a chicken	10	帮助老蛇召唤出一只鸡
Side quest	25	杀死吸血鬼猎人
Simple but stylish	10	首次装饰黑暗教堂
Not a hot dog	10	在火刑仪式上卖出汉堡包
Match 3	25	收集3个黑暗器官
Night watch	10	摆脱守卫的埋伏
Perfume	10	给查美夫人带去香水
Ideal song	25	激发瓦格纳写歌的灵感
Graveyard Veggies	10	和商人一起开办企业
On every shelf	25	使你的企业获得5点声望
Best seller	25	给占星家一本质量为金星的书籍
Even here	5	修复花园
Stone fence	25	在墓场周围建了一座石墙
Marble	25	解锁制造大理石的技术
A perfect gift	5	给占星家一个骷髅头
The Mill	10	修好了磨坊
A book with funny pictures	5	将亡灵之书交给老蛇
Bridge builder	5	修好了通往沼泽的桥梁
Just green points	10	收集1000个绿色技术点
Just blue points	10	收集1000个蓝色技术点
Just blue points	10	收集1000个红色技术点
More green points!	25	收集3000个绿色技术点
More blue points!	25	收集3000个蓝色技术点
More red points!	25	收集3000个红色技术点
Back home	75	打开传送门，启程回家
Prodigal father	30	帮助占星家与家人重归于好
Two brothers	30	帮助商人原谅他的兄弟
A father and a son	30	帮助老蛇完成他的黑暗仪式
He trusted you...	30	向审判官揭发格里

全成就指南

本作的成就完成难度不高，但由于很多都是一些累积要素，例如制作 30 种食物或者饮料、收集 3000 个蓝色技术点之类的成就，还是需要花费一定量的时间才能完成。作为一款种田类游戏，本作的攻略方法较为自由，也没有明确的时间限制，玩家大可以按照自己的喜好一点点完成解锁成就需要的资源和积累。

惟一要注意的是最后一个成就 He trusted you... 有可能会被错过，在审判官线路中，交给审判官 3 个黑暗器官之后会出现 3 个对话选项，这时选择第一个选项“我可以给你一个会说话的骷髅头。他叫格里。”便能解锁该成就。如果不忍心揭发自己的好友也没关系，可以在做这个任务之前存个档，解锁成就后直接关闭游戏再读档即可。

TIPS 在搬运原木等大型资源时，可以先将它们垒在一起然后推着走，便能节约大量搬运时间。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



老实说，这款号称向“忍龙”致敬的游戏，我最早是有些看不惯的。“忍龙”都是30年前的游戏了，8102年做出一个类似的游戏，有啥难度可言？而且这个主人公名为信使，怎么看都是隼龙的翻版嘛！然而随着我一路过关斩将，我对游戏的印象也随之有所改观。而当游戏中途迎来神展开时，我忍不住惊呼了起来。毫无疑问，这个月的“编辑非常荐”名额，我是肯定要留给它啦！

文 纱迦　美编 Juxi

信使		Devolver Digital（NS）
The Messenger	动作	中文版
2018年8月30日	本地1人	无对应周边
售价为19.99美元		

※Steam版同步发售
对应游戏版本：1.01版
通关时间：10～15小时

聊聊《信使》的那些事儿

说忍龙，谁是忍龙

《信使》的开发商Sabotage Studio是一家位于魁北克市的独立开发工作室，由Thierry Boulanger和Martin Brouard于2016年创立。《信使》虽然是这家开发商的第一款游戏，但开发团队由一群从FC时代过来的游戏老手组成，他们为了制作这个Thierry Boulanger从小就想做的游戏在一起奋斗了好几年。

《信使》从公布开始就以“忍龙”为目标，这个“忍龙”正是Tecmo的名作《忍者龙剑传》。但他们所说的《忍者龙剑传》并不是指那个2004年诞生于Xbox、由板垣伴信打造的3D动作游戏，而是指FC上的那三作《忍者龙剑传》。《忍者龙剑传》原本是街机游戏，不过街机版除了“断头摔”这个招式外，与后面的系列作品毫无关系。1988年12月9日，FC版《忍者龙剑传》在日本发售，此后又在1990年和1991年分别推出了《忍者龙剑传II 暗黑的邪神剑》、《忍者龙剑传III 黄泉的方船》。这三作是举世公认的经典，以难度高而著称。

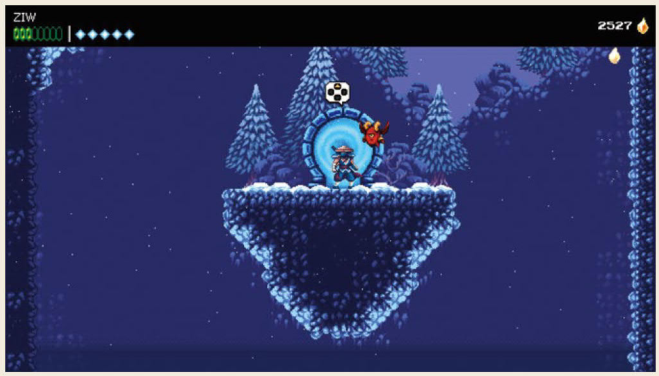
有趣的是《信使》的发行商Devolver Digital在游戏发售前还专门请来了当年FC初代的制作人吉泽秀雄和作曲家山岸继司来试玩《信使》，两人均对游戏给出了很高的评价。

新老忍龙大对比

如果你是一位玩过当年FC版《忍者龙剑传》的玩家，《信使》一定会给你一种熟悉的感觉。的确，《信使》在各方面都参考了FC版《忍者龙剑传》的设定。像素风的画面以及8位机的音乐自不用说，主人公虽然名为信使，但样子分明就是个蓝衣忍者，和当年的隼龙有七八分相似。此外，《信使》的每个关卡都由若干场景组成，走出场景的边缘就能来到下个场景；主人公可以贴在垂直的墙壁上，而且能够沿着墙壁上下爬行；同一场景内可以来回行走，敌人也会无限复活。这几点都是FC版《忍者龙剑传》的游戏特色。

那么可能会有玩家问，《忍者龙剑传》是以难度高而著称的，那么《信使》与之相比，难度是更高还是更低呢？这个问题的答案可以分为两种，如果只比绝对难度，那么毫无疑问是《信使》更高，因为《信使》的流程远长于《忍者龙剑传》，即死机关更是不计其数，笔者的个人记录是死亡271次才完美通关；但如果是比较相对难度的话，那么还是《忍者龙剑传》更难。因为《信使》虽然绝对难度高、流程长，但是关卡中的存档点很多，在一些高难度环节还设置有自动的检查点，人死之后只要损失一些收入就能无限复活。而《忍者龙剑传》一共就那么几条命，不能接关，死完就得从第1关重新来过。因此《忍者龙剑传》当年说打不过就是真的打不过，但《信使》只要肯多尝试就一定能过。

不过话说回来，也正是因为《信使》有存档点有检查点才敢把流程设计得这么长，要是像《忍者龙剑传》那样死光了从头来，那估计99%的玩家都通不了关了。



©2018 Sabotage Studio Inc.

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

从忍龙到银河城

如果你把《信使》当成“忍龙”来玩的话，在游戏中后期将迎来巨大的惊喜。整个《信使》的流程部分，可以分为前后两段。前半段是标准的“忍龙”STYLE，流程采用线性，玩家只要一路往前狂奔即可。不过在玩家可以按 L 打开卷轴查看地图时，游戏就会进入后半段。其特征是追加了地图，可以在特定位置切换现在和未来，同时能自由来往于所有区域之间，同时会追加新的技能、新的区域、新的敌人等等，剧情也会有各种意料之外的展开。这个时候玩家就会惊奇地发现，说好的“忍龙”LIKE，结果变成了“银河城”！“银河城”式的玩法极大地提高了游戏的耐玩度，一个游戏的前后两种风格切换得如此自然，着实令人赞叹。好了多的不说了，下面就开始对《信使》的正式介绍！

关于如何成为一名信使的说明

《信使》虽然玩法类似于 30 年前的《忍者龙剑传》，但系统要复杂得多。因此在开始游戏之前，请务必仔细阅读以下部分。

操作说明

键位	功能
←/→	控制主人公左 / 右移动
↑	调查 / 对话
↓	蹲下
X	发射手里剑 ※
Y	攻击

键位	功能
A	使用绳标 ※
+	调出暂停菜单
-	打开道具栏
L	打开地图 ※
ZR	发动足轻具足 ※

注：打 ※ 的操作，需要满足特定条件后才能进行。

攻击

按 Y 发动的攻击是使用忍刀攻击前方，这是主人公最基本也是最主要的攻击方式。忍刀的攻击判定要比肉眼所见更大，只比《忍者龙剑传 III 黄泉的方船》里的刀光略短。而且忍刀还具有上方的攻击判定，主人公头顶也在忍刀的攻击判定之内。忍刀甚至连背部都具有微弱的判定。但忍刀完全不具备下方的攻击判定，因此对于从下方靠近的敌人要特别小心。

购买能力“忍者之击”后，主人公的普通攻击可以破坏敌人的飞行道具，这是最实用的能力之一，请务必优先购买。

购买能力“恶魔之祸”后，当主人公不进行攻击时忍刀能自动蓄力，蓄力完成后主人公身上会闪一道白光，这时按 Y 即可使用 3 倍攻击力的重斩。由于这个能力价格昂贵，而且在后半段才能习得，因此实用性不算高。



手里剑

按 X 可以发射充能手里剑。与《忍者龙剑传》里多姿多彩的飞行道具相比，本作只有手里剑这一种飞行道具，算是惟一一个不如它的设定。手里剑射出后呈直线飞行，虽然能贯通整个画面，但威力不大，也无法穿越障碍物。更重要的是还要消耗 1 点灵气值，因此实用性很低，几乎到了即使不用也没啥影响的地步。

游戏中当玩家破坏了全部 45 个能力封印后，充能手里剑会变为风车手里剑。风车手里剑其实就是《忍者龙剑传》里的回旋镖，当风车手里剑自动飞回来时，只要不让风车手里剑接触到主人公的身体，风车手里剑就能够一直来回飞行。风车手里剑的实用度自然要高于普通的充能手里剑，但它一样要消耗灵气值，作为游戏的终极奖励而言还是不够实用。

注意手里剑是无法发动凌云步的。

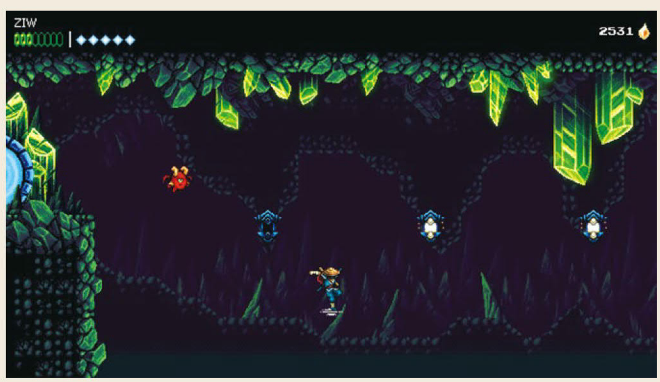


凌云步

所谓的凌云步其实就是二段跳，不过主人公并不直接具备二段跳能力，而是要在空中攻击到敌人后才能获得凌云步也就是二段跳能力。当主人公在空中攻击到敌人后，在主人公的脚下就会多出一个光点，这就代表凌云步已发动。在凌云步发动状态下，只要主人公不落地或贴墙，就可以随时按 B 发动二段跳。如果落地或贴墙，凌云步状态就会取消。

注意在凌云步发动状态下，如果继续保持在空中攻击到敌人，不会变为三段跳。但如果发动完凌云步后，继续保持在空中攻击到敌人，则可以再次蓄凌云步。也就是说，“攻击→凌云步”的套路是可以无限循环的，利用这一点可以实现超高或超长的跳跃。如果玩家感觉这种循环套路很难操作，这里推荐一种疯狗流操作，就是在空中靠近敌人后连按 Y+B，在很多情况下这种投机取巧的操作就足以通过了。

另外，虽说凌云步的发动条件是要在空中，攻击到“敌人”，但这个“敌人”其实还包括了一切具有被攻击判定的物体，例如灯笼、可击碎的石块、敌人放出的飞行道具等。



游技术
NOW PLAYING
编辑非常荐

汉化点赞 | 本作的汉化水平不错，每到一个新的区域，商店老板都有新的对话，这些对话大部分都挺有意思。死亡后的 TIPS 也很有意思，帮玩家把失败的理由都想好了。通关之后 STAFF 甚至会恶意卖萌，不要错过。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

绳标

用 A 发射的绳标看起来更像是飞爪，不过绳标只能往左右两边发射，连蹲下发射都不行（会自动变为站立发射）。绳标的作用是命中目标后主人公会快速贴近目标，最常用的绳标操作就是实现快速贴墙。绳标可以作用的目标和凌云步一样，即所有具备被攻击判定的物体，包括敌人、灯笼、可击碎的石块、敌人放出的飞行道具等。绳标命中敌人时，会产生等同于 1 次普通攻击的伤害，同时主人公会自动靠近敌人。如果敌人没有被绳标打死，主人公在靠近敌人后的短暂时间内不会受伤，因此绳标完全可以当普通攻击的延长线。

绳标的另一大作用是能够蓄凌云步，由于它的攻击判定长于普通攻击，在很多时间要比普通攻击更适合蓄凌云步。而且绳标能够产生水平位移，用来通过机关或是快速赶路都很方便。

羽翼服

获得羽翼服能力后，当主人公身处空中时，按住 B 不放就可以发动滑翔能力。在有上升气流的地方发动滑翔，就可以来到高处。滑翔过程中原本是不能攻击的，但购买了体操武士能力后就可以按 Y 攻击，这种攻击的判定是上下方，比较特殊。有了滑翔能力后，会稍微破坏凌云步的节奏，这点需要玩家通过练习来克服。

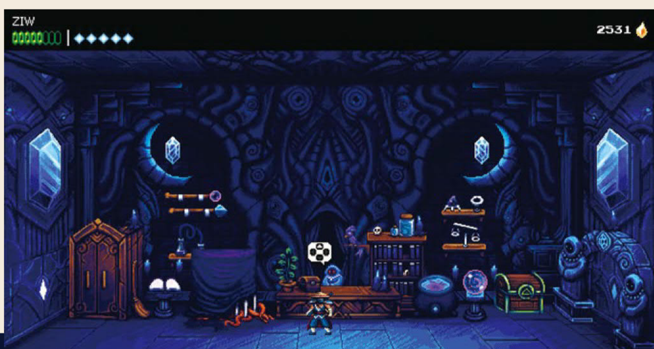
足轻具足

这是在游戏后半段的隐藏区域沉没圣堂里获得的装备，其效果是按 ZR 不放进行移动时，可以行走于液体表面。这个液体既指水，也包括熔岩。足轻具足是通过很多场景的关键道具，注意它的效果仅限于移动时，即使按住 ZR 不放也无法静止于液体表面，如果是水还好，要是熔岩的话就直接挂掉了。另外发动足轻具足时可以跳跃和落地，但不可回头走。

商店

游戏中的存档点分为两种，一种只有底座，只能提供自动存档这个功能。另一种则是有个大门，进去之后就是商店。在商店与店主对话有 4 个选项，分别是升级、交谈、提示和离开。通过交谈可以获得一些情报，在前期还能借此获得一些装备。提示则要到后半段才会开启，当玩家从时间高塔总部左边的蓝袍人处获得情报后，通过提示能够花 300 元获知具体地点。

商店里还有一个柜子和一个宝箱能够调查。调查柜子会出现特殊对话，如果无视老板的警告执意调查下去，会发生可怕的事情，具体就不多说了。宝箱是破坏全部 45 个能力封印后的奖励，里面是风车手里剑。在游戏后半段，商店左边会出现隐藏通道，进入之后就能来到时间高塔总部。



金钱

游戏中存在金钱的概念，虽然名字是时光碎片，但作用和金钱一致，可用来升级和购买提示。打倒敌人、击碎灯笼都可以获得金钱，在特定区域还能找到大时光碎片。灯笼和大时光碎片不会重生，玩家必须离开其所在的区域后返回时它们才会再次出现。

当玩家在游戏中挂掉之后，主人公将在最近的存档点或检查点复活，不过这时身边会多出一个小恶魔夸宝。作为重生的代价，夸宝会吃掉重生后主人公获得的一定数量的金钱才会离去，等于是花钱消灾了。

这里推荐一个快速赚钱的方法，不过要到游戏后半段。当获得拉克斯金的护身符后，传送到冰川之巅后一路往上，在山顶往左就能看到拉克斯金的魔杖，与它对话后能够传送到云端遗迹。进入云端遗迹后一路往右就能找到大时光碎片，之后利用魔杖返回冰川之巅，再传送回云端遗迹，大时光碎片就会重生，如此反复即可刷钱。不过说实话游戏后期的钱根本用不完，刷钱的意义不大。

升级

与商店老板对话可以进行升级，所谓升级其实就是购买能力，所需的费用也就是玩家在关卡中获得的钱。可升级的能力分为前半段和后半段两个部分。因为部分能力涉及到剧透，因此要到后半段才能开放。



名称	效果及评价
板链甲	最大 HP+1，很有用。
幸运体质	打倒敌人后有几率掉落 HP 回复道具，比较有用。
坚韧之路	当所受伤害大于等于 2 时自动减 1，实际是为针刺机关量身定做的，很有用。
锁子甲	最大 HP+1，很有用。
充能手里剑	能够使用充能手里剑，作用不大。
幸运思维	打倒敌人后有几率掉落灵气回复道具，作用不大。
蓄势之意	最大灵气值 +1，作用不大。
忍者之击	普通攻击能够破坏敌人的飞行道具，推荐最先获得。
二次旋风	在空中受到攻击时可以按 B 施展受身跳，比较有用。
水流大师	在水中按 Y 可以快速前进，推荐后半段再来习得。
恶魔的应付款	复活时减少夸宝的罚款 50%，作用不大。
时间感知	在区域地图上标出切换时间的房间，比较有用。
能力感知	在世界地图上标出接近能力封印位置的房间，作用不大。
专注能力感知	在世界地图上直接标出能力封印的位置，推荐后半段再来习得。
冥想	在存档点可恢复 HP 至 5 点，并回复灵气值，比较有用。
活力之灵	最大 HP+1，并提高 HP 回复道具的效果，很有用。
专注之心	最大灵气值 +1，作用不大。
体操武士	滑翔时按 Y 可以攻击，比较有用。
恶魔之祸	蓄力后的普通攻击威力变为 3 倍，作用不大。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

后半段游戏要素解说

《信使》的前半段流程是线性的，虽然具有一定难度，但没有太多值得介绍的内容，玩家只要埋头往下打就行了，遇到无法进入的区域也不必纠缠，以后有了对应装备再来。这里我们重点对游戏后半段的要素进行说明，事实上进入后半段之后游戏才算正式开始。



后半段的特征

进入后半段的标志是玩家可以按L打开卷轴查看地图了。从此时开始，《信使》的玩法正式从“忍龙”变为“银河城”。后半段的特征如下：

1. 玩家可以从商店左边来到时间高塔总部。总部左边有传送门，右边可以选择回到时间高塔补齐收集。

2. 传送门在初期只有3个可以使用，剩下的传送门全部需要玩家在对应区域的特定位置找到另一侧的传送门后才会开启。

3. 与总部左边的蓝袍人对话，他会给出下一个隐藏要素的提示。如果看不懂提示也没关系，可以去商店找老板花300元在地图上标注位置。

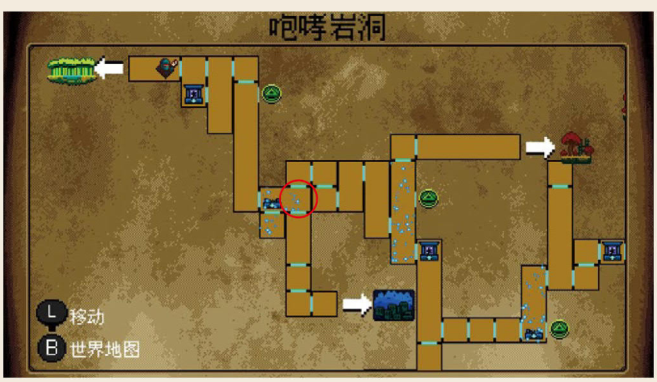
4. 蓝袍人左边有两个音符，下面有个八音盒。后半段的最大目标是收集齐6个音符，然后进入八音盒世界，完成之后即可通关。后半段没有强制的顺序，玩家可以自由游玩，下文为推荐顺序。

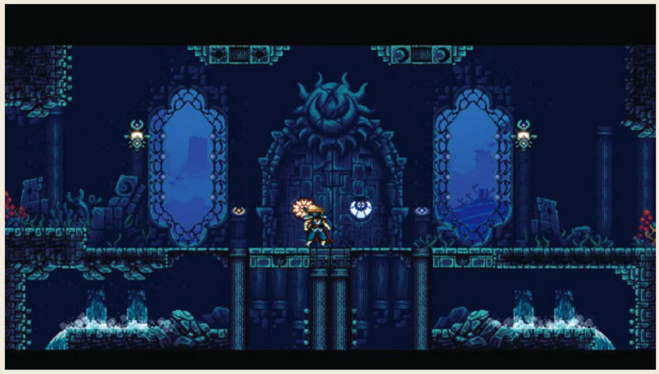
5. 在各区域追加了可以切换现在和未来的时间奇点，同一房间在现在和未来有不同的形态，很多时候需要来回切换解谜。

沉没圣堂

首先传送到咆哮岩洞，来到下图中红圈所示的位置下水，很快就会来到一个水下迷宫。这个迷宫有众多出口，必须按照正确的路线前进才能到达终点。由于每个场景有众多出口，不能用简单的上下左右来描述，这里我们以钟表的刻度对正确的出口进行说明。请依次按2点钟、5点钟、7点钟、4点钟、7点钟、4点钟、7点钟、7点钟的顺序前进，这样就能走出这个迷宫，前方就是隐藏区域沉没圣堂。进入沉没圣堂之后会看到传送门，靠近之后就能将其开启。

继续往前会看到圣堂大门，不过目前无法打开。大门场景有3个分支可以走，先走左上方。左上方区域走到尽头将能获得足轻具足，这是非常重要的装备，没有它就无法攻破沉没圣堂。有了足轻具足外，再从圣堂大门场景的左下和右下两个区域前进，可以获得半日轮和半月轮。有了这两个物品，就可以打开圣堂大门，在里面能找到1个音符。

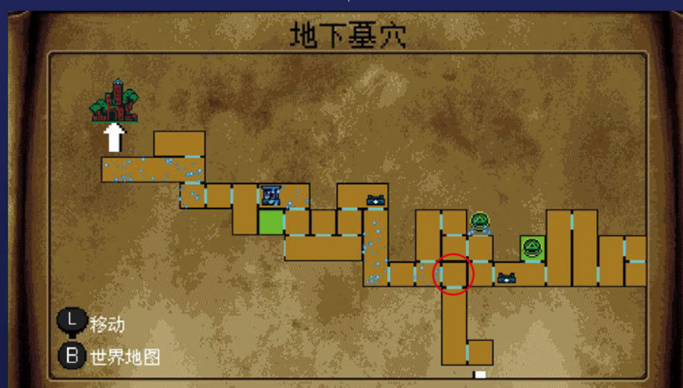


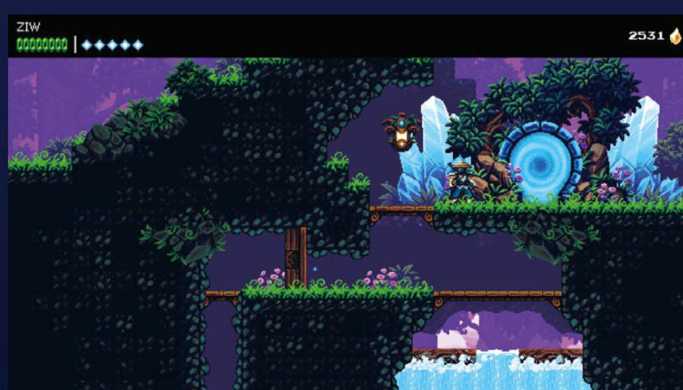


绿松河谷

返回时间高塔总部，传送去秋风丘陵，前往孤绝神庙。通往孤绝神庙的桥被损坏了，需要找到另外3个恐惧怪才能修好，这里先不去管他们，直接往下来到地下墓穴。在地下墓穴如下图所示的地方往下，会进入暗黑洞穴。这里伸手不见五指，有两种方法可以通过。一是直接拼脸，因为这个区域并不大，赌运气是一定可以过的；二是以后拿到普通蜡烛之后再来。

从暗黑洞穴出来之后就来到了绿松河谷，这里有一个传送门。此处风景宜人，不过具有一定的难度，后期还会出现大炮谜题。在绿松河谷的尽头要和一只巨大的飞蛾BOSS展开战斗，胜利之后获得魔法萤火虫。

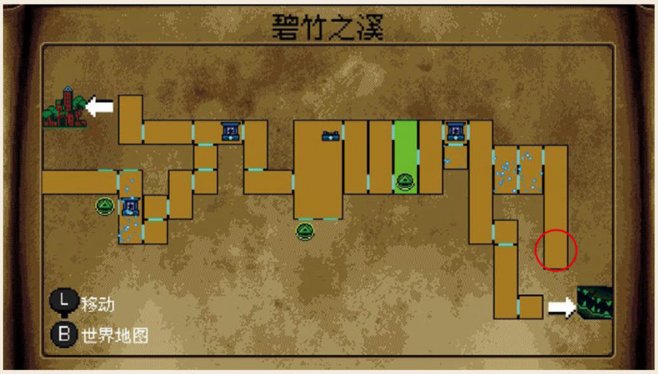




省钱偏方 是不是觉得花300元买提示的行为太傻？其实只要买下提示后按+选择退回标题画面，之后读档返回，就会发现钱没花出去，地图上的提示依然存在，简直赚翻。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

拉克斯金的护身符





再次传送去秋风丘陵，从孤绝神庙前往地下墓穴。这次按照之前流程的路线走，在原本的 BOSS 战地点会看到一扇门，调查后会看到一封信，读完信后能获得拉克斯金的护身符，并得知在冰川之巅的最顶层能找到魔杖。

拿到护身符后继续前进，前往碧竹之溪。在如上图红圈所示的地方能找到 1 个恐惧怪。之后就可以返回了。

元素天城

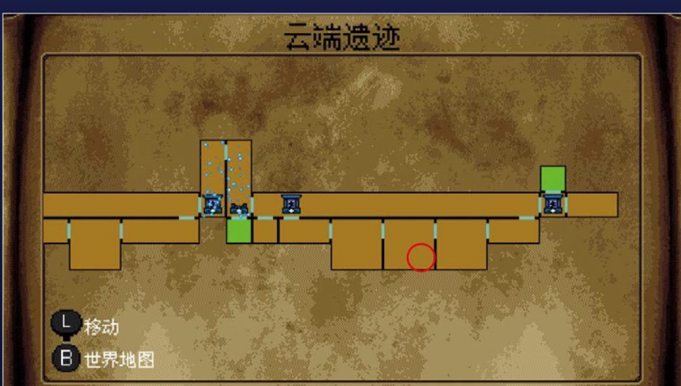
传送到咆哮岩洞，然后前往静菇沼泽，一直来到之前 BOSS 战的地点。在现在的时间线上，在这里会看到之前击败的僧侣 BOSS，魔法萤火虫会解除她身上的诅咒，之后她会离开。

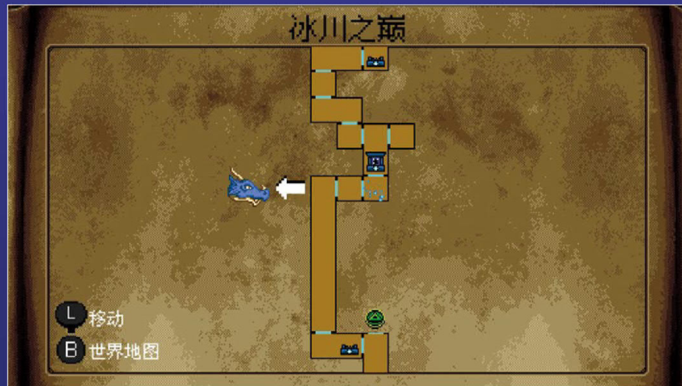
现在传送去冰川之巅，先往上再往左，与魔杖对话后，就能够传送到云端遗迹。在云端遗迹的右边，如下图红圈所示的地方，能找到 1 个恐惧怪。找到之后就可以返回了。

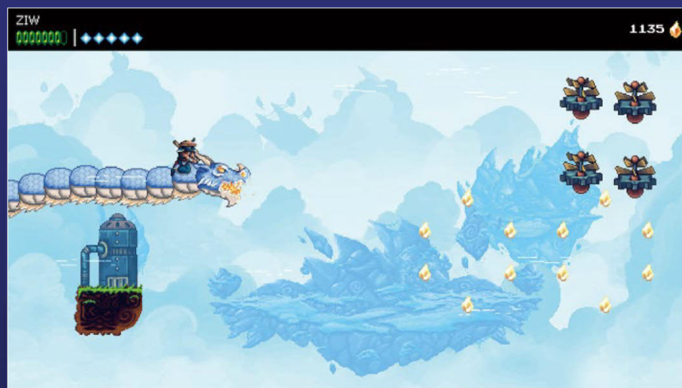
再次传送回冰川之巅，这样不用管魔杖，沿着流程来的反方向一路前往龙所在的位置（地图上有标明）。先在现在的时间线来到龙的位置，这时会看到之前解除诅咒的僧侣，她会帮信使解封两个灯笼。之后切换到未来的时间线，再次来到龙的位置，就会看到被冻住的龙。跳到它的头上破坏冰块，龙就会得到自由。之后就能骑龙前往元素天城。

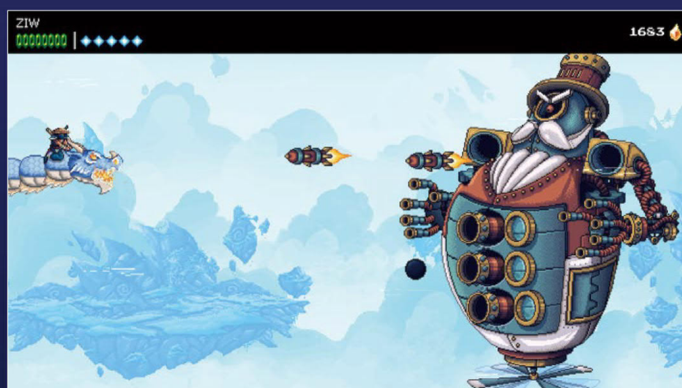
元素天城的玩法比较特别，玩家需要骑龙在几个元素天城之间移动。骑龙的部分类似于射击游戏，龙是无敌的，只要主人公别受伤就行。玩龙的攻击方式是按 Y 吐火，如果按住 Y 不放还能蓄力，骑龙部分能获得大量金钱。

每到一个元素天城后主人公都会落地，目的是破坏元素天城的设备，破坏完之后再次骑龙离开。将全部设备破坏完后就要迎战巨大的机器人看守。这场 BOSS 战十分简单，因为 BOSS 射出的子弹和导弹都可以被龙的火焰打消，获胜之后能获得 1 个音符。







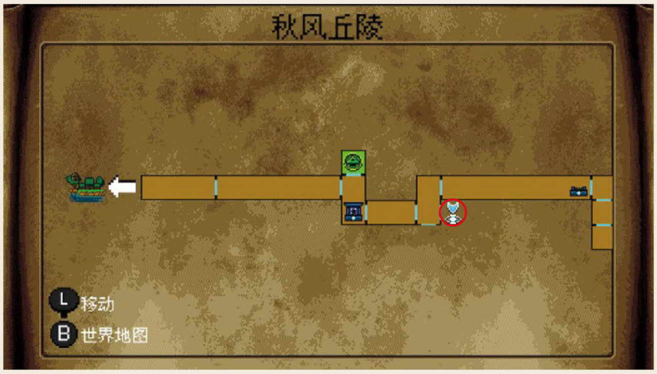


普通蜡烛

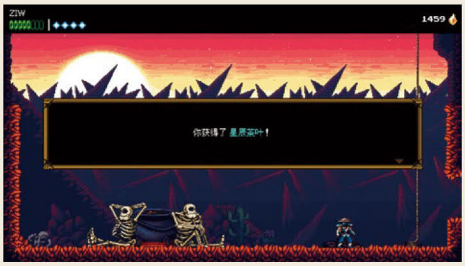
传送回秋风丘陵，往忍者村方向走，途中在如后图所示的位置能找到 1 个音符。在现在的时间线回到游戏一开始的地方，和长老对话后获得星辰种子。

之后前往野蛮峭壁，先在未来的时间线前往双巨人 BOSS 战的地点，会看到两个巨人已经饿死了，旁边却长着力量之花。取得力量之花后，切换到现在的时间线再次回到 BOSS 战地点，来到生长力量之花的地方调查，可以把星辰种子种下去。之后切换到未来的时间线，星辰种子就会长为星辰茶叶。再次切换到现在的时间线，把力量之花交给两位巨人，他们就会把信使送到之前野蛮峭壁无法前往的区域。在这个区域能找到 1 个音符。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



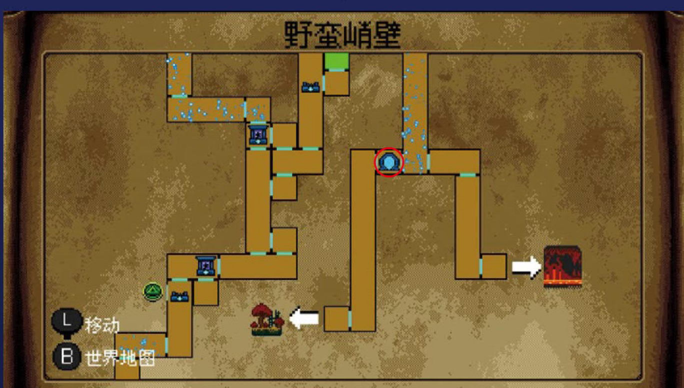
之后再次回到忍者村，在现在的时间线把星辰茶叶交给长老，就可以获得普通蜡烛。有了它之后，通过暗黑洞穴就简单多了，还没通过绿松河谷的朋友这下安心了。



孤绝神庙

前往野蛮峭壁，在如下图所示的红圈处能找到传送门。之后一直往右就能看到 1 个恐惧怪，不过他的身边都是熔岩，必须有足轻具足才能通过。救出恐惧怪后继续往前，就会来到地下世界。从之前流程里没走过的另一条路前进，能找到 1 个音符，之后就可以回去了。

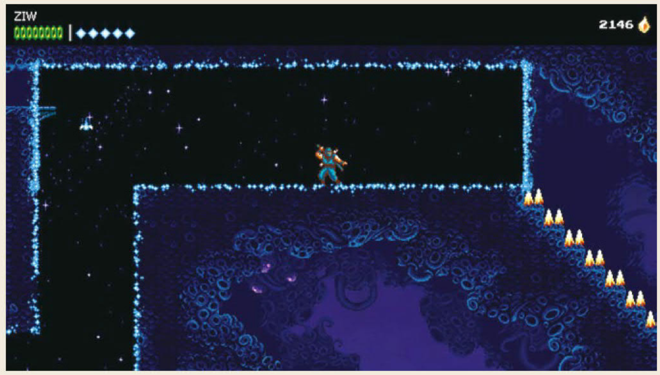
这时玩家已经找到了 5 个音符和 3 个恐惧怪，这时就可以前往孤绝神庙了。在孤绝神庙会多次利用土制火箭解谜，十分有趣。在这个区域的尽头会遭遇魔王，不过这家伙弱得可怜。获胜之后取得魔鬼之冠。

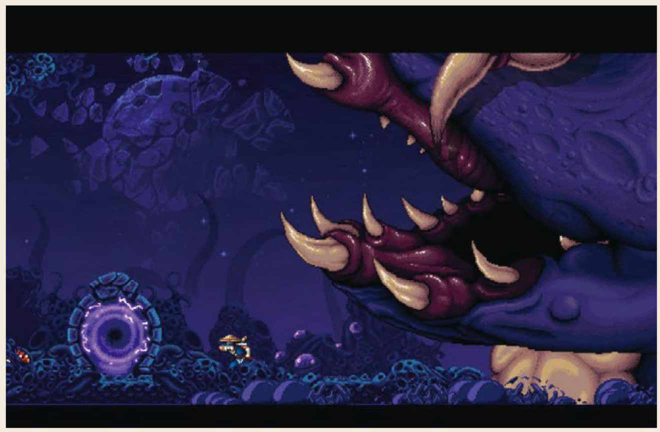




堕落的未来

回到时间高塔总部，来到右边，调查大门后魔鬼之冠会自动嵌入大门左边，就可以进入堕落的未来。这里是游戏中惟一一个无法返回的区域，不过也没有什么收集。这里的解谜思路是攻击魔法萤火虫会打开新的道路，在区域尽头会获得最后 1 个音符。不过此时会出现一只巨大的怪兽，信使必须马上往左跑。这个阶段很有难度，关键在于要多用绳标来攻击魔法萤火虫，这样能节省大量时间。这个部分是全游戏最难的地方，死上十几次很正常。一路往左跑回起点就算过关。





八音盒

有了 6 个音符，现在就可以回到时间高塔总部与左边的蓝袍人对话，之后中央的八音盒就会开启，里面就是最终迷宫。个人感觉最终迷宫的难度不算大，但最终 BOSS 还是挺厉害的。击败最终 BOSS 之后，还有一点小剧情，不要大意，通关就在眼前！



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



如果拿《如龙 3》的支线跟近几年那些作品来比较的话，恶心起来可谓非常恶心，比如那些小游戏相关的支线大多都要打出挺高的成绩之后才能触发，还好更鬼畜的《Answer×Answer》已经删掉了。但是有趣的支线也非常有意思，比如拍剧、查案（明明是个极道来着）等等。这些套路在后来的作品中都很少见了。即使整体而言还是那些固定的套路，这些特别的支线还是给人在快要生厌的时候带来一些不同的体验。而且超过 120 个支线可比另外几部 PS4 上的作品都要多。上期制作了主线流程的攻略之后，本期继续为大家补完这些支线故事的攻略。

文 宇宙人　美编 Juxi

PS4			
如龙 3		SEGA	
人中之龙 3		动作冒险	中文版
2018 年 8 月 9 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 328 港币			

本文对应游戏版本：1.01

全支线攻略

攻略要点

· 本作毕竟算得上是比较早的作品，所以系统并不如 PS4 上几作那么人性化。支线任务触发之后画面不会出现提示，所以大家要多进菜单中确认，而完成支线后通常能看到获得了“经验值 XXXX”的提示。

· 本作的支线根据完成情况有两种评价，一种是“完”，表示以最佳的结果完成支线。而另一种是“终”，表示以坏的结果结束支线。两种评价主要影响完成后的报酬，但是不会影响到后续支线触发以及奖杯获得。本攻略以全支线“完”为目标制作，为了方便描述，本文所说的支线“失败”都是指取得了“终”这个结果。

· 本文中有两个用词希望大家阅读时区分一下：“触发”支线，是指达成了特定条件，已经可以在支线列表中查到该支线的名字但还没正式开始，你还可以去做别的事情。而“开始”支线，表示支线会进入进行阶段，其他行动可能会受到限制，建议一口气把该支线做完，再去做别的事情。

· 跟以往的作品一样，本作大部分支线触发之后，正式开始之前会有一个二择的选项，选拒绝的选项是可以暂时不进行支线的，玩家可以做好准备之后重新回到相同的地方开始。但是也有部分坑爹的支线没有选择，触发之后必须进行下去，又或者拒绝之后会直接判定失败的——这类情况下文都会单独说明。

第三章相关支线

◇ 绑架?

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	-
奖励			
1 万圆、经验值 2000			

北琉大街跟路边的男女对话，选“去救拓也”开始支线。剧情里选“立刻闯进去”，发生战斗，打赢街上的小混混即可。

◇ 好想去东京 第 1 话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：嘉利吉商店街	×	×	-
奖励			
炖肋排汉堡套餐、经验值 2000			

走到嘉利吉商店街中间的时候会有一个妹子过来问桐生关于东京的事情，跟她对话选“分享东京的事”开始支线，之后的选项随便选就能完成。

© SEGA
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◇ 酿酒师的宝藏

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	-
奖励			
狮爷腰带、经验值 2000			

嘉利吉商店街和公设市场北侧最上面的交界处，靠近一家招牌是泡盛古酒的商店门口触发，跟被纠缠的酒窖老板松岛对话，选“为了泡盛，我就帮你找家宝吧”。之后会得到一首歌作为提示。

回到牵牛花门外会听到两个小孩子说去龟岩那边集合之类的话，进入海边往右边走，走到尽头会出现观看的提示，观看之后会把酿酒家松岛叫过来，然后开始挖掘。不停地挖下去就能把宝藏挖出来，完成支线。

◇ 碰撞哥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：初町西	×	×	-
奖励			
1 万圆、经验值 2000			

初町和初町西侧交界处，有一个穿着白衣服身边带着两个手下的小混混走过，撞到他触发剧情，选“不支付”开打，打败他们就能完成支线。

◇ 凤仙花之歌

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	-
奖励			
开口笑、经验值 2000			

单轨电车上车点旁边有一个演唱冲绳民谣的青年，过去跟他对话触发支线，选“出手阻止”开始支线，注意这里如果选“视而不见”，支线不会延后而是会直接结束，显示是“终”的。所以要当场完成，把两个小混混打爆就能完成支线。

◇ 冲绳面店外送竞赛

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	○	在拉面店“恶童”吃两次拉面
奖励			
1 万圆、经验值 3000			

在公设市场对面的拉面店“恶童”吃两次拉面，离开一段时间（比如走到药店附近）再回来会看到店主在责怪送外卖的小伙，上前跟店长对话，选“帮忙外送”开始支线。开始送货之前建议大家先存个档，因为你只有一次送货机会，如果失败的话报酬会减少并且支线完成状况会变成“终”。

目的地有 3 个，第一处是“嘉利吉商店街的药局（真荣田药局）”地



图上可以确认到，第二个是在初町东侧和北琉大街交界处的“麻将训练营”，还有一处是位于初町的“琉球 Night”，送货开始之后画面没有倒计时，但是城镇不大，如果有在地图上确认地点，5 分钟是很充足的。

◇ 培养红牌公关小姐!

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：初町南侧	×	×	-
奖励			
70 万圆（5 人总额）、经验值 30000（5 人总额）			

在 South Island 门外的时候触发支线，选愿意给建议开始。剧情之后就能在琉球街上挖角公关小姐了。这个支线需要将全部 5 位挖角回来的公关小姐培育到 No.1 才能完成。

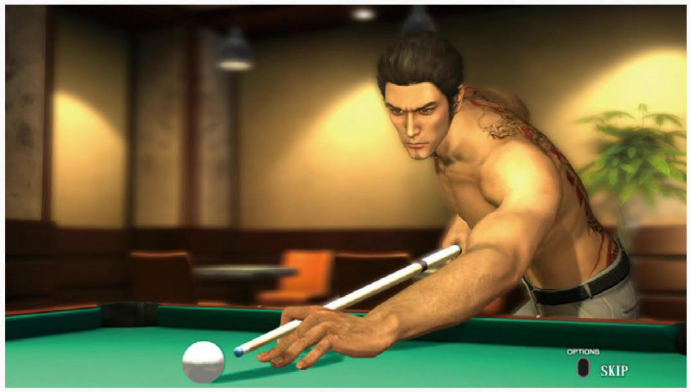
◇ 来自骗子的挑战

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：Aqua Sky	×	○	玩桌球“9 号球”规则打赢 NPC 3 次
奖励			
10 万圆（失败没有）、经验值 3000			

玩 9 号球规则打赢 NPC 3 次，挑最弱的那位叶诚打即可，赢 3 次非常简单。达成条件之后先离开比赛，这时会被一位老人搭讪，老人说了几句话之后就走了。先出去存个档然后再回来，走近桌球桌会遇到之前那个老人白石，白石要求跟桐生来一场关乎一个小酒馆老板命运的比赛。

所谓高手靠技术，菜鸟靠运气。比赛可以先选“拒绝”搁置，然后自己去练练再来打，也可以直接上拼拼运气，随缘打进了 9 号球就能直接胜出，不过说实话，白石的难度比较高，一场比赛下来失误次数可能也就 0~1 次。对不起小酒馆老板，请坚强地活下去吧（雾）。

成功打赢白石支线就算成功，反之就算失败。



第四章相关支线

◇ 婚前旅行

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	本章内	○	具体条件见正文
奖励			
经验值 10000			

这个是跟 2 代联动的支线之一。第四章的限时任务，具体触发时间点是在完成了小孩子们相关的剧情，跟遥说“差不多该出发了”（换回了神室町的服装）之后，来到牵牛花门外时触发，遇到了 2 代那对想跳楼的白痴情侣。跟他们对话开始支线之后前往公设市场 2 楼找到他们，然后跟着去 STONE MARKET 找到他们，最后回去牵牛花的海滩。

在悬崖边见到那对情侣后，剧情选项会影响到支线的剧情和完成情况。正确的选项是“她是好心让座给别人”，“妈妈都特别叮咛了，也只好这样”，“都怪你没有搞清楚人家的想法”，“有个精明能干的太太真不错呢”，“这就证明了她想要小孩”。但是无论“完”还是“终”都不影响报酬。

◇ 瓶装情书

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：向日葵前海滩	第 10 章去找绫子前	×	完成支线“婚前旅行”之后，白天限定
奖励			
开口笑、经验值 3000			

第 4 章完成了支线“婚前旅行”，并且解锁了天启系统后，在牵牛花前面的海滩能找到一个漂流瓶——具体位置是在鱼竿的右边。调查漂流瓶触发支线，之后前往公设市场北侧和嘉利吉商店街之间组下面的拐角处找到一家“わくわく”（招牌很不显眼）的商店跟店员对话。得知那个男孩经常去滗地川侧道的“琉将”（地图上可以找到），进去跟小男孩对话，出来后跟上他到单轨列车搭乘处回到牵牛花海边进入剧情，支线完成。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 琉球街的七大不可思议 其之一

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	×	-
奖励			
经验值 2000			

在琉球大道东侧的“M 超商 琉球大道店”旁边的空地听女学生们说话触发，之后从旁边的楼梯上去来到投币式储物柜旁边，打倒三个小混混之后捡到投币式储物柜 44 号的钥匙，打开 44 号储物柜得到“神秘的手机”。从刚才的楼梯下去会再次遇到刚刚的小混混带着更多人来找麻烦，把他们全部打败就能完成支线（穿西装那货很难搞，建议优先揍死）。



◈ 琉球街的七大不可思议 其之二

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道西侧	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之一”之后
奖励			
1 万圆、经验值 2000			

在“BLUE SEAL 露天摊位”旁边的摊位听三名女生说话触发支线，然后去窪地川侧道的 Aqua Sky 门口见到一只黑猫，跟着它走过去，过桥之后往单轨电车那边走能见到猫咪，靠近它之后发生剧情，打败小混混之后拿到“木天蓼棒”，回去桥附近找到小黑猫，喂它木天蓼，然后跟着猫咪进入后巷跟老人对话。之后随便去一家 M 超商买一瓶“SUNTORY 天然水（南阿尔卑斯）”回来给老太太就能完成支线。

◈ 琉球街的七大不可思议 其之三

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之二”之后
奖励			
3 万圆、经验值 3000			

北琉大街的桥上跟听四个女生对话触发支线，之后去单轨电车那边跟黑人汤姆对话，然后跟着他走，来到他们的事务所把他们全部打爆，救出女孩阳子就能完成支线。



◈ 琉球街的七大不可思议 其之四

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之三”之后
奖励			
皇家精力饮料、经验值 3000			

公设市场北侧听三个女孩对话发生支线，跟店门前的小孩子对话选“一起寻找店里的人”，之后，凉瓜汁店老太太会出现，她告诉桐生现在已经没开店了，但是如果想喝凉瓜汁就拿材料来。不用管老太太说的材料是啥，去买苦瓜、黑砂糖、香蕉、芦荟、柠檬这五样东西回来就对了，全部可以在公设市场 1 楼的丸绳商店买到。

◈ 琉球街的七大不可思议 其之五

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：嘉利吉商店街	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之四”之后
奖励			
5 万圆（除去被偷的 5 万圆后）、经验值 3000			

嘉利吉商店街快可立对面的摊位看三个女高中生对话触发支线，然后买一根“恋爱珊瑚项链”。之后往市场那边走，发生剧情被偷了 5 万圆。回去商店那边观看女高中生和店主的争吵。剧情后跟店主对话，然后去公设市场北侧，从琉道一家南边的楼梯上去（楼梯对面有个“夏の虫”的黄色小招牌），在二楼空中过道里见到刚刚的女子高中生，然后跟祈祷师对话。剧情中选“退掉项链”，顺便砸了他们的事务所就能完成。

◈ 琉球街的七大不可思议 其之六

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之五”之后
奖励			
5 万圆、经验值 5000			

在拉面摊旁边听 3 个女高中生对话触发，之后进入公设市场，在 1 楼地图中间偏右上的地方跟大婶和市场的老爹对话，再跟市场的老爹对话一次。接着前往初町北侧弗罗雷斯斜对面的冲绳排骨面（琉球街そば），靠近之后选“去黄金阿古猪的公司”上去，将他们的社长打一顿就能完成。

◈ 爱神丘比特

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	○	-
奖励			
经验值 2000			

在微笑汉堡外跟一名纯情的少年对话，选“听他说”开始支线，在外面的剧情选项无论怎么选都没问题，不过，进去店内之后第一个选项必须选“你能不能看一下他的情书”，否则支线会失败。



◈ 爱神丘比特 续

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：初町北侧	×	×	完成支线“爱神丘比特”后
奖励			
经验值 2000			

跟弗罗雷斯门外穿着西装的少年对话开始支线，对话之后再到路旁边跟他说话就能完成。

◈ 爱神丘比特 再续

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	×	×	完成支线“爱神丘比特 续”后
奖励			
经验值 2000			

来到牵牛花门外遇到纯情的少年，跟他对话触发剧情就能直接完成支线，剧情中的选项选任何一个都没问题。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 温馨的一家人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道	×	×	完成支线“爱神丘比特”后
奖励			
6 层冰淇淋、经验值 3000			

在琉球大道和琉球大道东侧交界马路的一角有个男人双手拿着甜筒，过去跟他对话并且答应帮他忙开始支线。这个支线要帮他把冰淇淋带到 M 超商那边给他的家人，而且途中小心不能让冰淇淋掉落，慢慢走过去就行，如果被行人包围的话可以先站在原地不动，等人散了之后再走。

◈ 寻找狮爷

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道	×	×	完成支线“爱神丘比特 续”后
奖励			
5 万元、经验值 3000			

琉球大道十字路口，靠近嘉利吉商店街那边有一对男女，跟他们对话触发支线，他们会委托桐生去找一个狮爷并且给桐生一张照片，拿到照片之后前往初町北侧，弗罗雷斯那边的路尽头能找到狮爷，调查狮爷之后打电话给刚刚那对男女就能完成。

◈ 捉迷藏 in 牵牛花

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 10 章结束前	○	白天限定
奖励			
经验值 3000			

在牵牛花孩子们的房间里跟孩子们对话，答应跟他们玩捉迷藏开始支线。支线开始后要用 R3 键进入第一人称模式才能把孩子找出来，玩捉迷藏的有 4 个孩子，庭院的小狗那边藏着两个人，分别是志郎藏在放柴的小屋背后，泉藏在靶子后面，庭院另一边的长桌子下能找到爱梨，太一藏在



屋顶。这个支线要注意泉不能第一个找出来（虽然小狗会不断卖她），否则她会哭导致支线失败，只能取得“终”的评价。

◈ 英文会话班招生 Step1

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“绑架？”（第三章）之后
奖励			
经验值 2000			

北琉大街存档点对面有一个在推销英英语会话班的人，跟她对话得到“免费英文会话教科书”，然后到附近的惠比寿屋跟蹲在地上的女性对话，选项必须选“May I help you ?”才能完成，其他选项都会导致支线失败。

◈ 英文会话班招生 Step2

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“英文会话班招生 Step.1”后
奖励			
意大利制钱包、经验值 2000			

回去老地方找到那个英文会话招生的人，花 1 万圆购入“初级篇教科书”，之后到嘉利吉商店街会见到一个棕发美女，跟她对话，选项必须选“Go straight this way.”才能完成，其他选项都会导致支线失败。

◈ 寻找迷路的孩子

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：嘉利吉商店街	×	×	完成支线“英文会话班招生 Step.2”后
奖励			
3000 圆、经验值 3000			

跟嘉利吉商店街入口处的女性对话，选“好吧，我知道了”答应帮她找女儿，之后走到街尾就能找到一个戴着草帽的女孩，对话之后发现她只是一个同名字的女孩，接着要找一个戴着棒球帽的女孩，到拉面摊旁边能找到，但是这个小女孩也不是。接着要去找绑着蝴蝶结的女孩，往回走到药店门口能找到，接着要继续去找布偶背包的女孩，在街尾能找到，跟她对话就能完成支线。

◈ 找出抢劫犯

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	-
奖励			
3000 圆、经验值 3000			

经过嘉利吉商店街和公设市场北侧最下方的交界处时触发，进入公设市场之后在地图右下角找到背对着门的人，跟他对话就能完成支线。

◈ 拼酒对决

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：Aqua Sky	×	○	-
奖励			
5 万圆（输了要倒扣 2 万圆）、琉球 酒豪传说、经验值 3000			

进入酒吧之后跟在中间跳舞的开朗的大叔对话，选“答应拼酒”开始支线，开始之前记得存档。说是拼酒但实际上是黑白猜游戏。如果转的方向跟他指的方向相反就算赢，赢 3 局就能完成支线，反过来如果输 3 局支线就失败。不过由于大叔指的方向是随机的，所以只能赌运气（懒得猜的话就全程选右边吧）。

◈ 碰撞哥的反击

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“碰撞哥”（第三章）之后
奖励			
5 万圆、经验值 3000			

窪地川侧道老地方，看到白色衣服的矮子大叔带着一群小伙走在路上的时候撞过去触发支线，选“不支付”然后把他和他那帮小弟揍一顿就能完成。

◈ 地下钱庄与欠债男 第 1 话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	-
奖励			
皇家经历饮料、经验值 2000			

窪地川侧道的桥上会看到一个人站在围栏上想跳下去，跟他交谈选“阻止男人”开始支线，剧情对话随便选即可，对话完了之后支线便完成。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◆ 地下钱庄与欠债男 第 2 话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“地下钱庄与欠债男 第 1 话”后
奖励			
皇家精力饮料、经验值 2000			

完成上一个支线后过一段时间回到老地方又会看到这个叫岸本的人要自杀，跟他对话就能完成支线。

◆ 干夫与市场

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场 1 楼	×	×	-
奖励			
经验值 2000			



前往公设市场 1 楼中间找到干夫跟他对话，选“跟干夫一起去”开始支线。之后跟在干夫身后行动即可，走到最后跟他一起打倒一帮前来捣乱的小混混就能完成支线。

◆ 想要鲷鱼的男人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场 1 楼	×	×	-
奖励			
30 万圆（最大收益）、经验值 5000			

在公设市场 1 楼跟地图左下角跟“鱼绳鲜鱼店”的老板对话，选“接受”开始支线，鱼店老板会先给桐生 20 万圆。前往初町南侧的一家叫“山水”的餐厅。来到初町南侧会看到一个穿着白色厨师服的男人站在山水的店门外，跟他对话之后，他会要求桐生出 3 倍的价钱把鱼买回去，又或者交出更好的鱼。这时可以先回去市场跟鱼店老板说明情况，此时鱼店老板会再给桐生 10 万。接下来如果你想将收益最大化，可以在收了鱼店老板的钱之后去海边钓鱼，但是要钓到难度最高的鲔鱼，餐厅老板才肯跟你换。考虑到全鱼类图鉴是白金的一环，如果追求白金的话可以趁现在把鱼钓了，反之就直接交钱那货，两种选择不会影响支线的完成情况。

◆ 教小豆“坐下”

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 11 章前，白天限定	×	完成支线“捉迷藏 in 牵牛花”后
奖励			
经验值 2000			

完成捉迷藏的支线后，在牵牛花跟泉对话，然后选陪泉教小豆坐下的动作。剧情中小狗做错了就命令它重做，直到做对了给它奖励就能完成支线。

◆ 教小豆“转圈”

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 11 章前、白天限定	×	完成支线“教小豆‘坐下’”后
奖励			
经验值 2000			

完成上一个支线之后跟泉对话就能进行这个支线，做法也是一样，让小狗转圈，错了重做，做对了给它奖励就能完成。

◆ 教小豆“去捡回来”

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 11 章前、白天限定	×	完成支线“教小豆‘转圈’”后
奖励			
火花精力饮料、经验值 3000			

完成上一个支线之后跟泉对话进行这个支线，玩法相同。

◆ 丢弃的钥匙

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	×	-
奖励			
琉球街投币式储物柜钥匙【33 号】（强力电击棒）、经验值 2000			

琉球大道东侧储物柜所在的 2 楼能够见到一个穿白色衣服的女人在找东西，跟她对话得知她在找钥匙，用第一人称模式望向她正上方，3 楼的连接通道底下能够看到，调查之后告诉那个女人就能完成支线。

◆ 高尔夫球手社长

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
高尔夫球场	×	×	高尔夫球小游戏的竞技模式以 ±0 或者更低的杆数完成比赛
奖励			
・胜：10 万圆、火花精力饮料、经验值 3000 ・平局：5 万圆、经验值 3000 ・负：3 万圆、经验值 3000			

这个支线的难点不在于怎么完成而在于触发条件，高尔夫球的竞赛模式是要连打 10 回合的模式。10 回合最终成绩必须等于或低于标准杆数结束才能触发支线。不过支线本身倒是挺简单，跟社长比赛只打 3 局，而且不论胜负都能完成支线。只是胜负会影响到无关重要的奖励罢了。

第五章相关支线

◆ 拉面物语

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：九州一番星	×	×	-
奖励			
试作泡面“九州一番星”、经验值 10000			

进入神室町粉红大街后巷九州一番星拉面店里面发生店老板跟一个热血青年吵架的事情（如果没有发生就吃个面之后再来），支线开始。到拉面店门外跟端着碗的热血青年植田对话，选“吃泡面”、“真的全都试过了吗？”，前往千禧塔门前的马路边再次遇到植田，帮他打爆两个小混混。回去九州一番星再次看到植田和老板的对话剧情。第十章回到冲绳之后，到北琉大街找到植田，跟他对话之后选“告诉他摊贩的位置”，然后前往公设市场北侧的拉面摊“恶童”找到他对话。最后回去九州一番星触发剧情就能完成。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 苦恼的选秀第1名

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：吉田打击练习中心	×	×	小游戏棒球玩 HARD 难度赛事取得 1100 分以上
奖励			
镶钉球棒、经验值 3000			

在击球中心打 HARD 难度赛事获得 1100 分以上就行（理想的情况是 9 个数字全部打完再补一个特殊靶子就有 1280 分，特殊靶子打不中的话，刷新了之后需要在打 3 个连成一行）。

离开的时候会有一个神秘的老人来搭讪，离开击球中心再回来，在玄关会遇到一个穿球衣的男人，跟他对话选接受挑战开始支线。

比赛的规则跟 HARD 难度一样，不过是玩家和 NPC 以一人一球的方式打同一块记分牌。对手不愧是职业选手，击球几乎完全不会失手，但是智商欠费，打哪块数字版基本上是随缘选的，不会刻意去连线。所以要赢他的方法倒也简单。击球的规则是打中一块数字板能获得 20 分，而如果三个数字板能连成一条直线则会额外追加 100 分。所以这里的战术是，假设我方也不会失手的话，开局第一球先打掉中间的 5，这样 NPC 无论打哪个数字，我们都可以获得连线加分。此外，NPC 是不会打特殊靶子的，所以即使我们打了最后一球导致特殊靶子在 NPC 回合出现，也不用担心他拿那 300 分反杀。

这个支线是不存在失败的，如果输了能够直接重来，直到玩家打赢才算完成。

◈ 追捕欠债男

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前大街	×	○	-
奖励			
最高 10 万圆（失败一次扣 2 万）、经验值 3000			

走到剧场前广场会自动触发支线，跟讨债人·柴山的对话中选“我就帮忙吧”就可以开始，选“下次再说”可以之后再做。接下了任务之后就要在神室町内把那个叫本山的老赖抓出来。藏身地点有 5 处，分别是保龄球馆（最里面那条道，要用主视角模式看）、公园前大街（跟一堆流浪汉混在一起）、亚天使（店内卡拉 OK 机旁边）、粉红大街（存档点附近开主视角模式看上面的招牌）、中道大街微笑汉堡店内（支线“好想去东京第 2 话”没完成会令这里无法触发剧情）。5 个地点没有顺序限制，从哪个开始都可以，靠近藏身地点的时候会收到柴山的电话，如果没收到电话则不会触发抓人的剧情。接听电话之后把老赖找出来进入战斗，老赖的血量很低但是回避速度很快很难打中，建议捡道具打他，或者垫步攻击。限定时间内打爆老赖就能完成任务，但如果没能打爆他就会被他逃跑，只能去下一个地点再找。如果 5 个地点都抓不住他的话，任务就会失败终止。如果要取得最高报酬最好一次就抓住他，笔者推荐去冠军街，因为那边的位置够窄，大大限制了他回避的空间，而且地上还有些道具能用。



◈ 猫咪观察者

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街西侧	×	×	完成支线“追捕欠债男”之后
奖励			
3 万圆、经验值 2000			

儿童公园旁边一家“潮伍”的拉面店门外站着一位白衣服的女性，靠近之后她会委托桐生帮忙找一只背部有意大利地图花纹的猫。之后到天下一番大街 POPPO 对面那家“まんぞく寿司”门外能找到这只猫，先进去 POPPO 买一根木天蓼棒，然后给猫咪。之后把这只猫带回去就行了。

◈ 好想去东京 第2话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：微笑汉堡内	×	×	完成支线“好想去东京 第 1 话”（第三章）之后
奖励			
微笑薯条、5 万圆、经验值 3000			



进入中道大街的微笑汉堡能触发支线，获得“微笑薯条”，离开微笑汉堡再进去会看到枫被店长解雇，跟枫对话后她会离开。之后依次去天下一番大街的 Gelateria 神室和保龄球馆找枫，发现她都被炒了，最后去冠军街的亚天使找到她就能完成支线。

◈ 反映现实的照片

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：POPPO	×	×	-
奖励			
经验值 8000			

进入 POPPO 天下一番大街店里面，靠近旁边的杂志堆会出现被人盯着的提示，支线出现。离开便利店之后跟青年对话，之后前往冠军街的 SHELLAC 找到那个青年，跟摄影师柳井对话之后，前往西公园前大街，在进入工地的厕所旁边能找到平田两父子，把儿子揍一顿阻止他就能完成支线。

◈ 漫画家出道

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：POPPO	×	×	-
奖励			
50 本少年 FIVE、金盘、经验值 10000			

来到神室町之后靠近天下一番大街的 POPPPO 会收到太一打过来的电话，他希望桐生帮他买一本“少年 FIVE”回去给他。进入 POPPO 买到杂志之后，不用急着拿回去给太一，到神室町的投币式置物柜前面的马路上会见到一个倒在地上的人，过去调查选“帮这个男人”。之后这个男人会跑掉，跟过去咖啡厅找到这个青年，然后听他谈话。背包男广野走了之后跟坐在咖啡厅里的编辑对话了解事情的缘由。第十章以后回到冲绳，到琉球大道 STONE MARKET 旁边能找到编辑（此时身上要带着漫画“少年 FIVE”，所以先不要把书回去给太一），向编辑对话之后去真荣田跟店主对话，跟店主解释了他儿子的情况之后，前往北琉大街的桥上找到编辑和广野。对话后支线就算完成。

之后拿着“50 本少年 FIVE”回去牵牛花给太一，能够再获得“金盘”奖励。



游技术
NOW PLAYING
研究中心

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 电话交友俱乐部的翘家少女

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街后巷	×	×	完成支线“漫画家出道”之后
奖励			
10 万圆、经验值 3000			

在天下一番大街后巷会发现一个坐在地上被一群女生围住的老人，过去跟他对话开始支线。对话的过程中会得到一张“甜心的面纸”写着电话交友俱乐部的电话。直接使用这个道具，电话里的妹子会叫桐生去韩来吃烤肉。去到韩来跟门外的绿衣服女性对话进去吃东西。她一共会吃掉 2 万圆，但是得到了要找的女生可能去了微笑汉堡这个情报。到中道大街的微笑汉堡门外就能找到奈美，打跑几个教坏她的小混混就能完成支线。

◈ 大奖骗局

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：中道大街巷内	×	×	完成支线“电话交友俱乐部的翘家少女”之后
奖励			
5 万圆（接受）/1 万圆（出示彩票）、经验值 2000			

前往 POPPO 中道大街巷内店旁边见到一个男人，过去听他说话发生战斗，把这个举止可疑的男人揍一顿。之后跟他对话得知他中了大奖现在疑神疑鬼，想让桐生来当他保镖。对话选项不会影响支线的完成，但是会影响报酬。

选“拒绝”可以暂时中断回头再来做，选择“要他出示彩票”的话会马上发现日期有问题，然后支线完成（不算失败）。

如果要取得更高的报酬可以选择“接受”，带他去坐的士，之后去喝杯咖啡再回来能再次见到他，跟他对话就能领取报酬并完成支线。

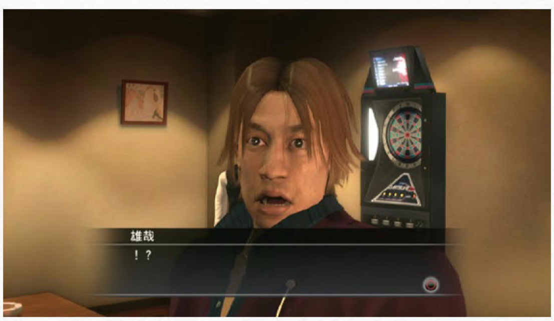
◈ 我?

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Bantam	×	○	-
奖励			
以后按摩半价、经验值 5000			

先去 Love in Heart 做一次按摩，然后到 Bantam 酒吧跟椿姬彩夏对话开始进行支线。注意接下来部分选项选错了会导致支线失败的。

第一个选项选“Love in Heart”，第二个选“听他说”，如果这里不听的话支线就会失败结束。之后对方是什么样的人？做什么工作？喜欢他哪部分？这三个全都要选一遍的，顺序随意。他去洗手间回来之后继续选“听他说”（同样如果不听的话支线就会失败），最后一个选项可随意。

支线完成之后回头再次进入 Bantam 会收到彩夏发来的短信，并且知道后续的结果。



◈ 恋爱射飞镖指南

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Bantam	×	×	玩扔飞镖游戏进行 5 次 01 规则模式之后触发
奖励			
经验值 3000，5 万圆（胜）/1 万圆（负）			

在神室町的酒吧 Bantam 玩飞镖游戏，01 规则进行 5 次，不限单人还是对战。5 次结束之后会有一个男人委托桐生跟他来一场比赛，并且故意输给他好让他在女友面前耍帅。答应他的请求进行比赛。这个任务不会失败，不过会根据玩家的胜负决定奖励，赢了奖励更多。

◈ 归来的打中有赏老板

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福停车场	×	×	晚上限定
奖励			
5 万圆（再扣去参加挑战的费用）、经验值 3000			

前往七福停车场跟人群里的人对话触发支线，那个人就是以前的作品中被桐生揍过的“打中有赏老板”，对话之后选“挑战”跟他打，只要 1 分钟内打中他就能完成支线。比较有效的方法是锁定之后用垫步 + 轻攻击，很容易能打中他。



◈ 高科技偷窥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街东侧	×	×	完成支线“归来的打中有赏老板”之后，晚上限定
奖励			
5 万圆、经验值 3000			

泰平大街东侧和千两大街北侧交叉口会遇到一个性感的女性搭话，选“听她的请求”开始支线。她会委托桐生帮忙找有没有可疑的人偷窥她。在这附近用第一人称视点来查找吧。一共有 4 个位置要调查，分别是小停车场上方爬在窗户上的裸男，斜对面 Gerolias 的牌子上面翘着屁股的女性，Gerolias 牌子对面那栋楼顶上有个练拳的男人（实际观看到的是个追猫的女人），还有停车场正上方站在楼顶上像是想自杀的“锻炼的男人”。这 4 个地方用第一人称视角调查一遍，每调查一个地方会收到一次女性打来的电话。4 个都调查完了之后，性感的女性会告诉桐生偷窥的男人好像已经出现。用第一人称调查停车场正上方会看到一个穿迷彩服的人已经爬上去了，跟偷窥狂对话然后把他揍一顿就能完成支线。



◈ 计程车司机

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街西侧	×	○	完成支线“高科技偷窥”之后，晚上限定
奖励			
2 万圆、经验值 2000			

在儿童公园外面会看到几个醉汉在给的士司机添乱，上前调查并且帮助的士司机。打爆三个醉汉就能完成支线。注意这个支线不能用的士发动热血动作，否则支线会失败。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 廉价出售

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千两大街	×	○	-
奖励			
30 万圆（没有交出钥匙）、经验值 5000			

在千两大街南边的 T 字路口站着一个“摆路边摊模样的男人”，跟他对话开始支线。他会向桐生推销一个包包，先进行杀价，杀到 3 万 5 再买下来（3 万 6 的时候选不买，再跟他对话）。然后去惠比寿屋神室町店，跟店员对话，发现刚刚买回来的白金包是盗版包。回去千两大街找到刚刚那个男人。跟他对话他会提出把包买回去，这里要注意如果把包卖掉的话，支线会失败，所以无论如何都不能卖掉（虽然可以抬价到 20 万）。坚决不卖谈判破裂干脆把他揍一顿。打败他之后他会告诉桐生这个包包里面有一条钥匙他想拿回去，此时会出现给和不给的选项，把钥匙给他不会影响支线完成，但是报酬会大幅下降，所以依然坚持不给才是正确的。对话结束后前往泰平大街，调查千禧塔外面的白色面包车，选“打开行李箱”。之后会有 3 个黑道过来找麻烦。打爆他们之后就能完成支线。

◈ 饱食猎人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	×	完成支线“廉价出售”之后
奖励			
皇家精力饮料、经验值 2000			



到韩来烤肉店门外跟店员对话触发，店员正为吃了霸王餐逃跑的人烦恼，他委托桐生去追那个人，选“去追霸王餐逃犯”开始进行支线。在追逐战中把吃霸王餐的胖子抓到就能完成支线，胖子逃跑路线是绕着七福停车场转的。如果没抓到没关系，跟韩来门外的店员对话可以继续进行，不用担心支线失败。

◈ 老绅士的回忆

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千禧塔前庭	×	×	完成支线“饱食猎人”之后
奖励			
10 万圆、经验值 3000			

在千禧塔前庭的一张长凳上会看到一个老人坐在那里被两个小混混缠上，上前跟他们对话开始支线。对话之后老爷爷委托桐生帮忙去甲鱼大街找一家叫“人生”的店。甲鱼大街在天下一番大街左边的侧道上，地图上可以确认到（《如龙 0》里桐生的地产事务所的位置）。跟一家大众酒场门外的店主对话得知“人生”搬到了冠军街。在冠军街地图右下角能找到这家“人生”，靠近之后会看到讨债人跟老人在争吵，选“帮助老人”会进入战斗，选“看情况”不会开打。

回去千禧塔跟老人对话，可以选“询问事情原委”了解到他们的过去，之后把老人带去“人生”那边发生剧情。要打两个讨债人（这次无论怎么选都得打），打败他们就能完成支线。

◈ 龙宫城 续

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：公园前大街	×	×	-
奖励			
经验值 3000，龙宫城（游民的赌场）开放			

经过公园前大街（偏西侧）的位置会路上看到一群年轻人盘踞在路上（这里就是龙宫城入口），从这群人身边经过就能在支线列表看到这个支线。之后从宾馆街往北方走会遇到一个被游民猎人袭击的游民过来求助，选“被揍的是你们吧”帮忙打倒这 3 个游民猎人，之后回去龙宫城的入口。打爆 5 个游民猎人之后再跟他们的首领战斗，打赢首领就能完成支线。

◈ 净水器

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：公园前大街	×	○	完成支线“龙宫城 续”之后
奖励			
5 万圆、经验值 2000			

完成支线“龙宫城 续”后会马上收到一个短信，确认短信后触发这个支线。经过公园前大街会看到一个在路边拍手、穿着黄色衣服很显眼的事务员，跟他对话选“进入事务所”。进去事务所之后，交谈的过程中拒绝给支付 30 万圆。注意必须全程拒绝否则不仅亏了钱而且任务会失败。坚决拒绝付钱他们会上来勒索，把他们全部打一顿就能完成支线。

◈ 死亡保龄球员

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：马赫保龄球馆	×	○	保龄球 10 局打出 200 分以上
奖励			
猪扒便当、经验值 3000			



跟自称死亡保龄球员对决的支线，比起怎样赢那家伙，如何触发这个支线反而更难。这个支线的触发条件是要在单人模式 10 球局里打出 200 分以上的高分。要达成这个分数至少成功打出 3 连以上 Strike（一球全倒），并且没达成 Spare（即补球没全倒）次数控制在 3 次以下。成功之后离开保龄球馆之前就有一个自称死亡保龄球员的爆炸头找上门要求比赛。因为这个比赛如果输了会导致支线失败，所以建议先选“无视”中断支线，去存个档回来在跟他对话进行比赛。比赛打 3 局，对手是个菜鸡，能够触发这个支线的实力打赢他是毫无压力的。

这里顺便说一个保龄球打出 Strike 的方法给大家参考，具体是开球先左移动 4 格，投球方向点最右方，力度大概是 75~78 这个区间，并且让球以最大速度往左滚动。（上述方向全部反过来也行）

第六章相关支线

◈ 画龙点睛

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：粉红大街后巷	第六章力也在队里的时候	×	力也组队限定
奖励			
经验值 10000			

跟力也同行的时候前往粉红大街后巷的龙神会馆找到刺青师歌雕，剧情之后离开会馆前往千两大街跟一群小混混打架，打败 4 个小混混，剧情结束之后就能完成支线，力也背后的龟壳花刺青也会完成。



TIPS 保龄球的物理引擎比《如龙0》等PS4上的几部作品可差了不止一个档次。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 治愈系黑道

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	○	-
奖励			
经验值 10000			

七福大街东侧七福停车场对面看到一个迷路的女子被人纠缠，选“不想被打给我滚”开始支线（另一个选项可以先不进行），之后把女子带到SHELLAC，在酒吧门外选“机会难得，那就喝一杯吧”继续。之后对话选“不用把话说得那么难听吧？”“嗯，好啊”。进入旅店之后剧情会出现一个选项，如果选“乖乖付钱”的话会损失 10 万并且支线失败，应该选“怎么可能会付”，然后把找茬的行迹可疑的男人打一顿，最后回去 SHELLAC 把坑了桐生的那个男人也揍一顿就能完成支线。

◈ 同乡的女人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Asia	第六章力也在队里的时候	×	晚上限定、力也组队限定
奖励			
经验值 10000			

第六章带力也观光完了之后，回去新瑟蕾娜跟力也对话可以再带他出来。带着力也前往粉红大街的 Asia 看跳舞触发支线。之后走一段路之后力也会收到电话，按照指示去九州一番星那边赶走“跟踪狂”，之后同样的套路再依次去吉田打击中心→千禧塔中道大街巷内触发剧情，打倒地下钱庄业者和他的手下，剧情之后进入下一场战斗，打完就能完成支线。

◈ 银幕之龙

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前广场	×	○	-
奖励			
20 万圆（高评价）/10 万圆（低评价）、樱吹雪、经验值 10000			



在剧场前广场的剧院门外有三个人站在那（其中一个人的手受伤了），过去跟他们对话选“好吧，我就接下了”开始支线，注意这个支线有可能会失败。

这个支线是演戏，要求桐生一马按照导演的要求来演，包括念正确的台词，满足特定的条件打倒敌人等等。根据行动会影响到支线能否完成以及后面的奖励。特别是念台词的部分，实际上提示给出来的台词并不是最优选项，最优选项是意思接近的另一句。如果念了错的那句台词则要重演。

四场戏是连续的，中间不会停顿，所以做对做错都是不知道的，具体大家可以照着下面的条件来完成，台词为最优解。

· 第一场戏

台词：我是来“回敬”杀父之仇的

演出要求：按顺序打败敌人，依次为花井、鸟海、送风、大月（花鸟风月）。

· 第二场戏

台词：给我像个男人，一对一地来取我性命啊！

演出要求：使用三次奥义，顺序为抓住对手砸向墙壁，捡刀发动热血动作，捡不倒翁发动热血动作

· 第三场戏

台词：我要送你下黄泉，到那个世界去向我父亲谢罪吧

演出要求：红血状态下逆转胜利（建议先把 BOSS 打到残血然后在调整自己的血量，以免翻车）

· 第四场戏

台词：仁义不是用金钱买得了的

◈ 孝顺的小混混

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：甲鱼大街	×	×	完成支线“猫咪观察者”（第五章）之后
奖励			
综合寿司、11 万圆（其他选项不会获得）、经验值 2000			

进入甲鱼大街会被焦急的小混混搭话，选“对小混混出手相助”开始支线。之后的选项选“现在是 Cool Biz”，“大楼里发生事故，禁止进入”，“替他支付 10 万”（待会会连本带利回来的）。

◈ 星尘

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：星尘	×	×	完成支线“孝顺的小混混”之后
奖励			
10 万圆、经验值 8000			

进入星尘触发支线，有人来问一辉关于开 2 号店的事情，被一辉拒绝。剧情结束后跟店内的雄哉对话后离开。离开星尘之后沿着天下一番大街往北走会收到雄哉的电话，他会约桐生到 Bantam 酒吧见面。到 Bantam 商量完了回去星尘会发现雄哉和一辉为开二号店的事情吵架，跟一辉对话，然后去阿尔卑斯咖啡厅。在咖啡厅跟一辉谈完心之后，去天下一番大街后巷会发现男公关英二的阴谋，把他揍一顿然后叫一辉他们过来揭发他。之后前往千禧塔，途中会遇到雄哉，在他带路下进去千禧塔里面的事务所，端了他们的事务所把里面的极道全部打爆就能完成支线。

◈ 刚出狱的人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街	×	×	完成支线“星尘”之后
奖励			
血红胸针、经验值 3000			

在天下一番大街入口处遇到沉浸在感慨中的男人，跟他对话然后带他去柄本医院。到达医院之后，医生会委托桐生“带他参观神室町”，答应他的请求。前往千禧塔发生战斗，打爆 3 个小混混。然后去泰平大街的桃源乡遗址参观，这里也要打 3 个小混混。最后把他带去西公园就能完成支线。

◈ 剧场前的李幻尹

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前大街	×	○	完成支线“净水器”（第五章）之后
奖励			
5000 圆、经验值 5000			

开始支线之前建议先存个档。因为这个支线很容易失败而且一旦开始不能中断。完成支线“净水器”之后剧场前大街会多了一群穿着应援服装的老年人，跟最后排跳得最 high 的大婶对话就会正式开始支线。大婶委托桐生帮忙拿签名，这个选项可以随便选。之后要穿过大婶粉丝群走到李幻尹面前而且不能碰到其他大婶。一旦碰到就要重头开始，也不能从侧边绕上去否则也算失败。失败 3 次支线就算失败。



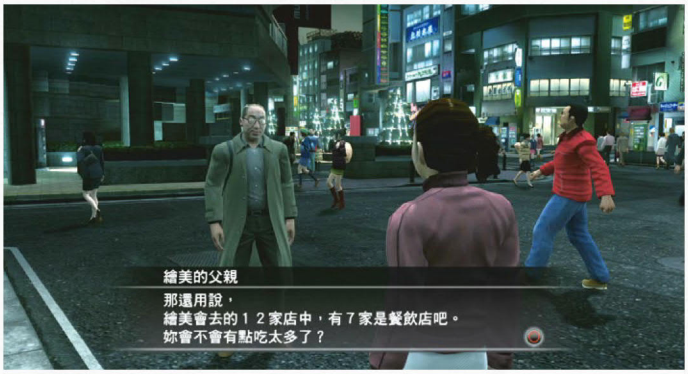
建议把视角调成俯视角，这样更容易看清大婶们的站位。走到李幻尹面前跟他对话选“曾经见过”，之后会有三个极道来找麻烦，打败他们就能完成支线。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 一连串的跟踪狂

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街	×	○	完成支线“剧场前的李幻尹”之后
奖励			
5 万圆、经验值 5000			

注意这个任务有失败的风险。在七福大街跟站在 JeweL 门外的女性对话，她正在怀疑被跟踪狂跟踪，请求桐生帮忙找出跟踪狂。接下任务之后开始跟踪，跟踪注意不能太远也不能太近，太近被发现的话会进入战斗并且支线失败。先跟踪穿红色衣服的人。跟一段路之后他会跟一个戴眼镜的人接头，转跟戴眼镜的人。之后他又会跟一个光头男接头，转跟光头男。跟到最后回到七福大街发生剧情完成支线。



◈ 逃掉有赏

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福停车场	×	×	完成支线“计程车司机”之后，晚上限定
奖励			
7 万圆、经验值 3000			

进入七福停车场会看到打中有赏老板正在跟别人争执，跟他们对话得知另外一个人叫“逃掉有赏老板”。选“挑战”支付 5000 日圆就能进行支线。

这次挑战内容是追逐战，桐生是逃跑的一方，逃到对手的体力量表归零就算赢。其实是很简单的支线，开局之后死命往前冲，从泰平大街东侧冲进冠军街就行了，期间老板可能会超高速地追上来，被抓到也没关系，快速按 × 键甩开即可，老板的气力消耗得比我方快。

◈ 苦恼的新进员工

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：第三公园	×	×	完成支线“逃掉有赏”之后，黄昏、晚上限定
奖励			
火花精力饮料、经验值 2000			

去便利店买一瓶“SUNTORY 天然水（南阿尔卑斯）”。前往第三公园跟倒在地上的男子对话触发支线，把刚刚买的水给他。后面的选项全部可以随便选。剧情结束后离开一会（比如去打场架）回来会看到他又回到公园，如此重复跟他对话三次，最后用拳头让他清醒一下就能完成支线。

◈ 丈夫最近怪怪的

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Bantam	×	○	完成支线“老绅士的回忆”（第五章）之后
奖励			
7 万圆、经验值 2000			

注意这个支线有失败风险，进去 Bantam 靠近吧台里面的女性触发剧情，选“接受”就可以开始支线。前往麻将馆六三庄门口就会开始进行跟踪。红衣服男人的目的地是去天下一番大街后巷，途中进入中道大街的时候他会小跑起来，注意如果跟丢 3 次的话，支线就会失败。

到达后巷那边之后会因为剧情而被发现，进入战斗，这个男人会拿着刀子作为武器战斗，不过难度不高，打赢他即可。

◈ 饱食猎人再现

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：粉红大街后巷	×	×	完成支线“丈夫最近怪怪的”之后
奖励			
火花精力饮料、经验值 3000			

前往粉红大街后巷的九州一番星拉面店，跟门外的店主对话触发支线。玩法跟之前的支线一样，抓住吃霸王餐的人就能完成。这次奔跑的路线是在粉红大街后巷和粉红大街之间呈“8”字型循环。拐角依然是抓人的机会，撞倒他两次就能抓住他。

◈ 拉面店的实习生

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：九州一番星	×	×	完成支线“饱食猎人再现”之后
奖励			
2 万圆（全对）、经验值 5000			

进入九州一番星店主会告诉桐生现在缺人能不能帮忙，选择帮忙开始支线。帮忙的内容主要是给客人点餐，正确的选项顺序是：叉烧豚骨拉面、明太子豚骨拉面、大碗九州豚骨拉面、双重卤肉豚骨拉面、九州豚骨拉面。

◈ 桐生的扒手疑云

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	○	完成支线“大奖骗局”（第五章），身上的道具格要有空位
奖励			
经验值 3000			

道具格至少要有 1 格空位才能触发这个支线，在条件满足的情况下经过泰平大街的时候，站在松屋门外的黄衣女子会跑过来被桐生撞倒。之后这个女子会侮蔑桐生偷了她的钱包。打开道具菜单会多出一个“不知道是谁的钱包”，使用掉。之后这个女人会叫来一群男人把桐生带到小巷进行勒索。勒索 10 万圆坚决不能给，给了的话支线就会失败。所以还是用教训他们一顿更省事。



◈ 卧底捉贼

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：POPPO 昭和大街店	×	○	完成支线“桐生的扒手疑云”之后
奖励			
4000 圆（拦错人会减少）、经验值 5000			

从 POPPO 昭和大街店出来后触发支线，选“接受”开始支线（选“拒绝”可以暂时中止，重新进店里跟店员对话就能再开）。真正的贼是在 ATM 旁边看漫画的男人，他要离开的时候把他拦下就行。这个支线不能放跑真正的贼，否则会判定为失败，拦截了另外两个无辜的人不算失败，但是报酬会减少。

▶所以你们为什么一定要把容易被偷的化妆品放到视线死角里去。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ 招募警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：龙宫城	×	×	完成支线“龙宫城 续”（第五章）之后
奖励			
50 万圆、经验值 5000			

前往公园前大街的龙宫城，进入博弈场“RUNE”的楼层，走到中央发生剧情，剧情后跟博弈场负责人对话开始支线。与这条支线同时触发的还有支线“第一位警卫”，只要将后续 5 个支线全部做完——即成功找齐 5 位指定的打手来博弈场当警卫，再回来博弈场跟负责人对话就能完成本支线。拉拢警卫相关的支线套路都是一样的，先去泰平大街（千禧塔的存档点附近）会收到博弈场负责人的短信，然后根据短信的提示去指定的地方，说服目标（大多是用拳头）让他来博弈场当警卫就行了。

◈ 第一位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：龙宫城	×	×	与支线“招募警卫”同时
奖励			
经验值 2000			

支线“招募警卫”触发之后这条支线也会紧随着触发，去冠军街找到地图左上角找到喝得烂醉倒在地上的飞田，跟他单挑一场并打赢他就能完成支线。

◈ 第二位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第一位警卫”之后
奖励			
经验值 2000			

走到泰平大街的时候收到博弈场负责人发来的短信，前往七福大街东侧的相扑火锅店（地图上没有标志，但是店门面的招牌挺显眼的），店门外就能找到岩熊，对话选“去向岩熊攀谈”用拳头来说服他。



◈ 第三位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第二位警卫”之后
奖励			
经验值 3000			

这个实际上是第七章才会触发的支线，不过因为跟上面那些是一套的所以放到一起写。下同。

走到泰平大街会收到博弈场负责人发来的短信。负责人委托桐生去找第三位警卫，短信上写着千禧塔后面但实际上并不是在千禧塔背后，而是要去天下一番大街的后巷（估计是翻译错了），在第三公园对面楼群中空出来的那块小空地里，虽然看不到人但是走进里面会发生剧情，遇到要找的对象，落难的极道难波修一。选项可以随便选，跟他合力打爆几个找上门的极道就行了。

◈ 第四位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第三位警卫”之后
奖励			
经验值 3000			

去泰平大街收到博弈场负责人的短信收，前往粉红大街的 Asia 跟门外的服务生对话，进店后再跟蹲在地上像个阿宅的人对话，进入战斗，战斗的场地内有很多武器，捡刀子砍他就行了。

◈ 第五位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第四位警卫”之后
奖励			
愤怒手链、经验值 5000			



这个支线要到第 9 章才能进行。在泰平大街收到短信之后前往七福大街的 MEB 发生剧情，跟人称格林机枪的千堂战斗。这个人的 HP 比前面几个警卫厚很多，但是强度不高，MEB 外面有两辆单车可以用来当武器砸他。打败他之后回去龙宫城的博弈场跟负责人对话就能完成前面的支线“招募警卫”。

第七章相关支线

◈ 名牌包劫匪

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Le marche	×	○	-
奖励			
菱格纹皮包、经验值 3000			

经过昭和大街东侧的 Le marche 会听到一对男女在说关于包包被偷的事情，进去 Le marche 商店跟店员对话，店员会告诉桐生最近偷包包的人很多要小心，随便买一个包包（可以挑最便宜的意大利制手提包），出门马上就被小偷偷走了。从粉红大街往北走到第一个十字路口（记住不是 T 字路口）能看到一家“天の狗俱乐部”的店，在这个十字路口左转进入中道大街后巷，一直走到 POPPO 中道大街后巷店能够见到刚刚的小偷，出现选项选“先按兵不动，找出基地”。最后找到小偷的基地把里面的人都揍一顿就能完成任务。

◈ 维系亲情的红气球

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：中道大街	第 10 章回去冲绳之前	○	完成支线“卧底捉贼”（第六章）之后，白天、黄昏限定
奖励			
菱格纹皮包、经验值 8000			

注意这个支线有失败风险，白天在中道大街（接近投币式储物柜那端）会见到一个正在哭泣的小孩子，跟他对话选“我去帮你拿吧”开始帮小男孩拿回气球。只要用右摇杆调整视角跟着红色气球走就行了，注意不要跟丢或者被气球飞太远否则支线会失败，气球的飞行路线是先绕到千禧塔背面然后沿着七福大街飞到儿童公园那边，到达儿童公园之后会发生剧情找到小孩子的妈妈，这样就算完成了。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◇ 逮到有赏

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福停车场	×	×	完成支线“苦恼的新进员工”（第六章）之后
奖励			
10 万圆（另外扣除参加费）、经验值 5000			

还是回去七福停车场会看到三个人在争吵，过去跟他们对话，这次会遇到被桐生打败的打中有赏和逃掉有赏老板的大哥——逮到有赏，顾名思义这个支线就是要在追逐战中抓到他。参加费 1 万圆、奖金 10 万圆。

只要成功撞到逮到有赏老板一次就能把他抓住，但是能撞到他的机会也不多。逃跑路线是围绕着七福停车场这一块区域转，其中走到背面公元前大街的时候会有两种情况，单数圈的时候会有一辆小车拦着，双数圈的时候则没有车。而抓住他的机会则是在有车的时候，因为车会给他造成干扰，而且在车头用特殊 QTE 翻过去有可能瞬间跳到老板的前面，此时只要顺势撞到他就行。不过，桐生全程奔跑的话大概只能坚持两圈半到 3 圈左右，机会也不多。除了有车阻碍的位置之外，其余在拐弯的时候也可能有机会。

◇ 神室町女王

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	○	完成支线“逮到有赏”之后
奖励			
意大利制女用香水、10 万圆、经验值 8000			

注意本支线有失败的风险。在七福大街东侧尽头一家叫 Alpha 的店门口会被一个经纪人搭讪，他会问桐生的口风紧吗，选“嗯，我守得住秘密”开始支线。经纪人会为委托桐生把女明星高桥真纪子和男公关护送到搭计程车处，同时不能被狗仔队拍到。选“接下护送工作”开始，如果没保存的话此时还可以“拒绝提议”回去保存了再回来找这个人。

正如委托内容要求桐生不能让狗仔队拍到照片，否则支线就会失败。狗仔队一共有 5 个人，开头剧情在马路对面有一个，上坡路有两侧各有一个，坡顶的蓝色帐篷背后有一个，然后到西公园外面有一个狗仔队伪装成行人拿着相机走来走去，这个如果一开始不知道的话特容易被暗算。







◇ 饱食猎人重出江湖

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街	×	×	完成支线“丈夫最近怪怪的”（第六章）之后
奖励			
火花精力饮料、经验值 5000			

到天下一番大街的雪糕店 Gelatreia，跟站在门外的店主对话之后去追霸王餐逃犯。虽然要求撞击的次数比较多，但因为跑得慢所以很容易追上，用老方法拐弯的时候走内弯很容易就能追上。追捕失败了可以重来。

◇ 超级拉客店员

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	×	完成支线“一连串的跟踪狂”（第六章）之后
奖励			
5 万圆（拒绝 1~3 次变为 8 万，4 次以上 10 万），经验值 3000			



前往七福大街东侧跟停车场外面马路上拍手拉客的人对话触发支线，选“让他带路”开始。不过这个支线比较特别，在开始之前先拒绝他。拒绝的次数越多，完成的奖励会越高。拒绝他 4 次之后他就会说出“算你免费”，此时就可以选“让他带路”开始了。拒绝超过 4 次之后奖励不会再增加了。

跟着他走到小巷的时候发现他原来是勒索打劫的，敌人初始是 1 个，前面每拒绝 1 次增加 1 个人，最高 5 个，打败全部敌人之后支线就能完成。

◇ 强盗入侵

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：M 超商 神室町店	×	○	完成支线“刚出狱的人”（第六章）之后
奖励			
3 万圆、经验值 3000			

注意这个支线有失败的可能。条件满足的情况下进入宾馆街的 M 超商会遇到抢劫事件，把劫匪拖出去揍一顿，不过最后还是被他跑掉。M 超商的店员会委托桐生帮忙捉贼，选“追赶强盗”开始支线，注意这里如果不帮忙的话，支线就会失败。之后跟 M 超商的拐角处跟一个男人对话，他会问强盗的外表，选“穿着黑色夹克的男人”——注意选错了也会导致支线失败。得到提示前往儿童公园，跟正好走进儿童公园的人对话，再打他一顿就能完成支线，剧情最后的选项怎么选都行。

◇ 小心装修工

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街	×	○	完成支线“强盗入侵”之后
奖励			
5 万圆、经验值 1000			

注意这个支线有失败的可能。在新瑟蕾娜门外跟弯着腰的老人对话，他会问桐生知不知道“足下整建”的事情。之后进入新瑟蕾娜，妈妈桑会委托桐生帮忙看店，选答应帮忙就可以开始支线。

看店的时候，足下整建的人会上门来说检查白蚁，接下来的选项注意不能进行任何检查否则支线会失败。选“赶人”进行战斗，如果选“拒绝”的话他们会没完没了地问个不停最后还是要战斗。

◇ TUNA 基金

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：寿司吟	×	×	完成支线“小心装修工”之后
奖励			
鲔鱼 ×4（选投资 100 万），经验值 10000			

进入寿司吟之后“点鲔鱼握寿司”，旁边的人会向桐生搭话。选“听起来很可疑，但姑且相信吧”开始支线。接下来这个人会问桐生打算出资多少笔钱，如果要获得最高奖励的话，建议选 100 笔交付 100 万。

第 10 章回到琉球街之后，会收到泽田的短信，按照短信前往初町北侧最西边能找到事务所的地址，不过实际进去会发现什么都没有。回去神室町会再次收到短信，前往寿司吟问店老板找到事务所真正的地方。前往千禧塔东边，在泰平大街的松屋附近有一个绿色招牌写着“グリーンルームズ不动产”的楼，调查之后选“闯进去”，然后泽田和另外 4 个手下全部打趴下就能完成支线。之前投资的钱全部都能回收，另外还能获得鲔鱼作为支线奖励。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第九章相关支线

◆ 阿尔卑斯咖啡厅命案

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：阿尔卑斯咖啡厅	×	×	夜晚限定
奖励			
20 万圆、经验值 20000			

虽然本支线能触发但因为前田警官出现时机的限制，建议第十二章再来做。这是非常有意思的一条支线，而且不会失败的，建议大家尝试自力完成。卡关了再来看下面的攻略。

经过阿尔卑斯咖啡厅门口会见到一个在派传单的女人，他在为坐冤狱的哥哥派传单，此时正好遇到记者若造经过，跟他对话桐生知道了案件的事情，答应帮忙调查从而开始支线。得到“若造的笔记”。接下来的内容必须晚上才能进行。先根据线索在晚上去千禧塔旁边的酒吧 Bantam 找到当时负责这案件的警察前田，询问他关于案件的线索。之后笔记会更新其他案件相关人士现在的位置。先去赛之河源找花商问问当初关于凶器的情报，然后再去找事件相关的人。

事件相关的人有 4 个，找浅井之前建议先去找今川，不然浅井会隐瞒一些线索，其他人的顺序随意。四个人都调查完了之后先回去阿尔卑斯咖啡厅，此时会遇到木下的妻子裕子，跟若造对话之后决定去调查一下她。前往男公关俱乐部“星尘”找到裕子发生剧情，拿到她的名片。最后回去 Bantam 跟前田警官对话拿到当时被警方扣押的物品清单。这样一来所有证据就齐全了，回去阿尔卑斯咖啡厅。

进入阿尔卑斯咖啡厅之后进入举证环节，举证顺序是“宇佐美的证词”，“烟灰缸上的指纹”，“木下的证词”，“今川的证词”，“浅井的证词 2”＋“扣押品清单”，犯人指木下裕子，然后再拿出“浅井的证词”，“裕子的名片”，“若造的证词”，“花商的证词”。



◆ 火星战士入侵东京

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“饱食猎人重出江湖”（第七章）之后
奖励			
1 万圆、南泽的签名、经验值 5000			

在泰平大街的存档点附近跟戴橙色帽子的男人对话触发支线，他是搞笑组合“火星战士”其中一个人北川，他委托桐生去找自己组合的好友南泽。接下委托之后前往公园前大街，跟聚集在一起的三个人对话能找到南泽。跟南泽发生战斗，战斗结束后继续剧情，之后的选项选“然后呢……？”可以获得最高报酬 1 万圆，其他选项的奖金会减少。

◆ 扒手骚动

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街西侧	×	○	完成支线 64“TUNA 基金”（第七章），并且持有金额 4 万圆以上
奖励			
10 万圆＋奖励的钱（最高 4 万）、经验值 5000			

满足条件的情况下在泰平大街西侧走到尽头的时候会遇到扒手并且马上开始支线。进入追逐战，虽说如果被扒手逃脱的话支线会失败，但是这个贼真不难抓。如果你失败了的话那只有一个原因——就是贪心。因为这个贼逃跑的时候，会一边跑一边掉钱，每次掉 1000 块，直至把偷了桐生的 4 万圆全部掉光。如果不马上逮住他而是跟着他跑的话，可以在地上把这 4 万圆捡回来。笔者建议开场之后先撞到他的血量见底，之后不要奔跑也不要撞到障碍物，慢慢地跟着他捡钱，慢走不用担心他逃脱的，等他再也掉不出钱了，又或者自己的体力见底了就马上撞击收掉他。注意自己的体力不要贪心，毕竟没捡完最多少赚几千，任务失败的话可是丢了 10 万奖金的。

◆ 电话亭

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前广场	×	○	完成支线“扒手骚动”
奖励			
5 万圆、经验值 8000			

靠近剧场前广场的电话亭时会听到电话响，选接电话开始支线（如果不接的话，下次再来电话还会响的，建议先存个档）。虽说《如龙》系列的支线没少玩神秘电话，但是这个支线不太一样，完成的关键在于绝对不能按照电话里的要求做，否则亏了钱还会任务失败——真是失败比完成还难。电话里吵杂的声音其实是柏青嫂店的声音，所以不用管他那些繁琐又离谱的要求，直接去天下一番大街的柏青嫂店门外找到这货打一顿就行了。



◆ 为你占卜

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：粉红大街	×	×	完成支线 58“超级拉客店员”（第七章）之后
奖励			
水晶球、经验值 3000			

在粉红大街会遇到一个街头占卜师，跟她对话选“让她占卜”开始支线，支付 12 万。占卜结束之后往南边走一小段距离就会被一名多疑的女人搭讪，之后前往中道大街的电玩中心跟门口的三个妹子对话，回去跟占卜师对话，然后揍趴 5 个她找来的小混混即可。

最后，电玩中心三个妹子会过来这边问桐生占卜师的去向，有两个选项。选“不去干涉，假装什么都没看到”可以获得能卖 20 万的水晶球。而如果通风报讯，只能获得 12 万的现金填补刚刚花掉的钱。女生们走开之后跟上去，在粉红大街南边再找到她们，对话就能完成支线。

第十章相关支线

◆ 两位父亲

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉道一家事务所门外	第 10 章限定	×	黄昏限定
奖励			
经验值 10000			

跟站在兴业门外的中年胖子对话触发支线，来到牵牛花发生剧情之后去海边找干夫对话，选项可随便选，之后发生战斗，与干夫协力打败两个关西系的极道，之后去北琉大街的麻将训练营发生剧情，再次打爆那两个极道，前往琉道一家的事务所。在事务所里收到名嘉原打来的电话，跟干夫一起去北琉大街地图上的指定地方，帮忙打败几个小混混。

打完小混混之后还要进入追逐战去追商店协会的会长。要撞击 5 次才能把会长抓住，注意这个支线是不会失败的，不过这场追逐战如果跟丢了的话会算一次 GAME OVER。抓到会长之后回到刚刚的地方触发剧情就能完成支线。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◇ 琉球街的七大不可思议 其之七

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之六”之后
奖励			
5 万圆（签了切结书才有）、碧蓝宝玉、经验值 8000			



在北琉大街的桥上听 3 名女生说话触发支线，之后前往初町，在十字路口附近停了一辆黑色的车，靠近调查这辆车会被拉到一个事务所，那群流氓会要求桐生签一份切结书。此时有签和不签两个选项，两个选项都免不了要打架，但是如果试着签了的话，支线结束会追加获得 5 万圆赔偿。

TIPS 完成全部7个不可思议之后，在北琉大街的桥上聆听三个女生对话知道她们的结局，获得奖励“幸福硬币”。

◇ 英文会话班招生 Step3

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“英文会话班招生 Step.2”之后
奖励			
意大利制高级项链、经验值 3000			

老地方购买《中级篇教科书》花掉 2 万圆，之后前往酒吧 Aqua Sky，靠近吧台跟棕发美女对话，剧情选项选“Don't love me.”，选另一句英文也能完成，但是奖励会减少。

◇ 寻找 M 资金

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“英文会话班招生 Step.3”后
奖励			
战国锁子、经验值 3000			

在“惠比寿屋琉 球街店”（地图上可确认）门外有一个老爷爷和一个女服务生在对话，靠近跟他们对话，选“协助寻找 M 资金”开始支线。前往初町西侧，调查地图西南角的停车场之后打电话给老爷爷田林，这样就能完成支线。



◇ 英文会话班招生 Step4

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“寻找 M 资金”之后
奖励			
15 万圆、意大利制戒指、经验值 5000			

老地方跟招生人员对话，花 5 万 5000 买《恋爱篇教科书》，之后前往北琉大街和琉球大道交界处，在一边行人道的座位上能找到 Stacy，跟她对话选“YES.”。转移到 Stacy 住的地方之后她们终于露出本来面目。她们问桐生要不要交 25 万入会，如果交钱的话任务会判定失败（死心吧，Stacy 说舒服的事情就是给你一瓶能量饮料，我才没特意存档去试呢……）

◇ 东山再起的碰撞哥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“碰撞哥的反击”和“拼酒对决”（都是第四章的支线）之后
奖励			
10 万圆、经验值 5000			

窪地川侧道老地方会看到碰撞哥带着一群人在走动，靠近那群人触发支线并进入战斗，这次碰撞哥干脆不勒索而是明抢了，那我们也直接打爆他们吧。

◇ 来到东京的碰撞哥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千禧塔	×	×	完成支线“东山再起的碰撞哥”和“为你占卜”（第九章）之后
奖励			
15 万圆、经验值 8000			

在千禧塔连接粉红大街北侧的过道中能撞到冲绳的那位碰撞哥，不过这次不是跟他打，他在敲诈的时候会被人上门找麻烦，选项无论选什么，最后都要帮他打跑找麻烦的小混混。

◇ 好想去东京 第 3 话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“好想去东京 第 2 话”（第五章）和支线“找出抢劫犯”（第四章）之后
奖励			
菱格纹皮包、经验值 5000			

在北琉大街的行人道上会遇到枫和她的好友，过去跟她们对话触发支线，对话结束后支线就能完成。

◇ 饱食猎人永垂不朽

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“饱食猎人重出江湖”（第七章）之后
奖励			
金盘、经验值 8000			

在“惠比寿屋 琉球街店”门外跟鱼干居酒屋的店长对话触发支线，答应他帮忙追吃霸王餐的人。饱食猎人瘦身了之后跑步速度……还是比不上桐生，成功撞击 8 次就能把他逮住。因为对方体力多，我方应该尽量不要在全速奔跑状态撞到行人或者障碍物。此外，北琉大街拦路的小车可以触发翻越动作，值得利用。



◇ 爱神丘比特 完结篇

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	×	完成支线“爱神丘比特 再续”（第四章）之后
奖励			
意大利制手提包、经验值 5000			

跟微笑汉堡门外的纯情的少年对话触发支线，之后跟着这个少年进去微笑汉堡。剧情中的选项随便选就行，最后打败两个小流氓就能完成支线。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

挨撞的车

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道	×	○	完成支线 57“好想去东京第 3 话”之后
奖励			
3 万圆（满足条件 5 万）、经验值 3000			

在琉球大道和嘉利吉商店街交界处的斑马线有两个人在对话，听他们说话触发支线。接着就去斑马线上找黑色的轿车碰瓷。碰到之后车上的人会下来勒索 10 万，注意这里如果选择交钱的话支线会判定失败。不给钱进入战斗打爆这几个流氓就能完成任务。如果成功抓住敌人然后靠近车发动热血动作，把他们的脸砸到车上，支线结束的时候原本 3 万的奖金能增加到 5 万。

制服黑市掮客吧

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场	×	×	完成支线“地下钱庄与欠债男 第 2 话”（第四章）之后
奖励			
5 万圆、经验值 3000			

进入公设市场之后被困扰的男人搭讪，对话之后得知他是公设市场的会长喜屋武，正因为市场内的地下交易而烦恼，选“好吧，我知道了”开始支线。

上去市场 2 楼找到戴“绿色帽子”穿“红色夏威夷衬衫”拿着“大笼子”的死胖子。而且要在交易完成之前抓住。上去 2 楼之后会有 3 个特征相似的人，直接选正确的那位，如果选错了任务结束的报酬会减少。选了之后他会问有没有证据，正确选项是“不需要证据”。



地下钱庄与欠债男 第 3 话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“制服黑市掮客吧”
奖励			
火花精力饮料、经验值 5000			

回到窪地川侧道老地方又会看到岸本准备跳河自杀，跟他对话选“再这样下去也很不妙，只能帮他了吧”进行下去，之后跟他去地下钱庄把整个钱庄拆了就能完成支线。

第十二章相关支线

第十二章相关支线

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：昭和大街东侧	×	×	-
奖励			
经验值 20000			

昭和大街东侧跟 Le marche 商店门外的伊达对话触发支线，对话选项可以随便选，之后伊达会跟桐生一起行动，带伊达回去新瑟蕾娜，剧情出来之后，再次自己进入新瑟蕾娜问妈妈桑拒绝伊达的缘由。然后前往第三公园找到伊达，告诉了他情况之后，回去新瑟蕾娜发现妈妈桑已经被带走了。从后门来到瑟蕾娜后巷发生杂兵战，打败所有杂兵之后出去会发现伊达，他说要自己一个人解决问题离开了。

前往中道大街会收到若造打过来的电话，他告诉桐生伊达进去了中道大街后巷的大楼，此时地图上会出现绿色的提示地点，前往目的地找到伊达被一群人围攻，赶紧上前救援吧。打败其他所有的杂兵就能完成支线。

学不乖的两人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千禧塔	×	×	遥同行、夜晚限定、完成支线“婚前旅行”（第四章）之后
奖励			
经验值 20000			

去千禧塔楼下跟存档点旁边的两个人对话触发支线，选“总之上去看看吧”，然后进去千禧塔内，乘坐电梯来到顶层，调查地上的鞋子发生剧情，纯粹看戏的，剧情结束便完成支线。



亚门

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：坚生会本部	×	×	条件见下文
奖励			
经验值 30000			

支线触发条件是完成本支线以外其他所有支线，并且坚生会的杀手委托也要全部处理掉。此外，冠军街南边空地的《心灵斗士 7》全部训练项目都要打完。达成这 3 个条件之后，前往坚生会本部跟伊吹对话才能触发这个支线。之后去冠军街跟《心灵斗士 7》的开发者南田对话，然后就会收到亚门的联络。打的前往斗技场进入隐藏 BOSS 战。

亚门是《如龙》每一作最后最强的隐藏 BOSS，本作自然也不例外，出发前要做好万全的准备并且带满回复药。亚门有两个形态，分别是双刀和双枪。建议准备武器过去打败他之后就能完成这个支线。

夜店小姐相关的支线

“SHINE”的华山丽美

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟华山丽美的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟华山丽美的好感度达到 20 之后，离开店会触发支线。前往粉红大街跟上班族对话，进去他们的办公室打爆几个小混混就能完成。

“SHINE”的笹叶凛

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟笹叶凛的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟笹叶凛的好感度达到 20 之后，离开店会触发支线，前往 SHINE 门外跟她前男友对话，之后在冠军街打爆几个小混混就行了。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◈ "SHINE"的桃乃木香奈

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟桃乃木香奈的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

桃乃木香奈好感度达到 20 之后，离开店会触发支线。前往冠军街跟香奈对话，之后去中道大街后巷跟流浪汉对话，然后找到香奈的爱犬就能完成支线。

◈ "SHINE"的夜月岚子

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟夜月岚子的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟夜月岚子的好感度达到 20 之后，离开店会触发支线，前往剧场前跟夜月岚子对话，对话结束就能完成支线。

◈ "JeweL"的白星实结

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：JeweL	×	×	跟白星实结的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟白星实结好感度达到 20 之后，离开店触发支线，前往投币式置物柜那边跟白星实结对话，然后到第三公园打爆那里的敌人就能完成支线。

◈ "JeweL"的永森诗织

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：JeweL	×	×	跟永森诗织的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟永森诗织好感度达到 20 之后，离开店触发支线，跟 JeweL 门外的人对话，之后前往剧场前大街跟那边的男人对话，最后去中央大街后巷的空地战斗，结束就能完成支线。

◈ "JeweL"的波多野结衣

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：JeweL	×	×	跟波多野结衣的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟波多野结衣的好感度达到 20 之后，离开店后会触发支线，前往宾馆街跟结衣对话，支付 30 万日元即可完成支线。

◈ "弗罗雷斯"的土屋美佳

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：弗罗雷斯	×	×	跟土屋美佳的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟土屋美佳的好感度达到 20 之后，离店之后会收到她的电话并触发支线。前往单轨列车搭乘处找到他们父女，把她爸爸请来的保镖打倒就能完成支线。

◈ "弗罗雷斯"的金城奈绪

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：弗罗雷斯	×	×	跟金城奈绪的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟金城奈绪好感度达到 20 之后，离店之后会收到她的电话，前往赌场附近，打败几个敌人之后就能完成支线。

◈ "弗罗雷斯"的运天沙耶

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：弗罗雷斯	×	×	跟运天沙耶的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟天运沙耶好感度达到 20 以上之后，离店之后会收到她的电话，前往卡拉 OK 馆附近跟沙耶对话，之后打败几个敌人就能完成支线。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



N+应援团

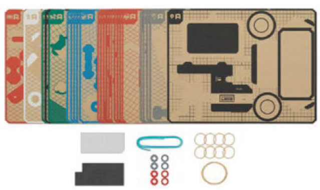


虽然市场并没有给《任天堂 Labo》带来很好的反馈，但是这并没有中断任天堂要继续发展这一外设路线的方针。在经历了一段时间的沉寂之后，官方再次重振旗鼓，为玩家们带来了 Labo 的第三款产品——《任天堂 Labo Toy-Con03 载具套装》。从目前公布的内容来看，这款新产品不仅在玩法上有了长足的进化，内容量也远胜以往，至于详情如何，下面就跟随小编一起来看看本期的应援团资讯吧！

制霸海陆空！《任天堂Labo》新套装公布

任天堂在近日公布了 NS 外设玩具“《任天堂 Labo》系列”的第 3 款产品——《任天堂 Labo Toy-Con03 载具套装》，售价为 6980 日元（不含税），于今年 9 月 14 日发售。这是一款以“驾驶”为主题玩法的产品，与之前的 Labo 一样，《载具套装》同样包含了一款游戏软件与用于制作实体玩具的瓦楞纸板等若干素材，素材组装后是 3 件 Toy-Con 控制器以及 1 个能联动全部控制器的踏板。玩家把装有 NS 手柄的纸板部分“Toy-Con 钥匙”插入 3 种不同的控制器，便能使游戏中的载具在汽车、潜艇、飞机这三种形态中无缝切换，探索整个 3D 场景的海陆空世界。



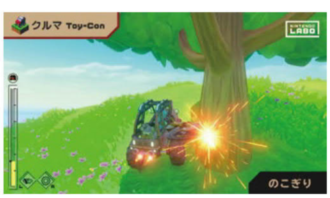


①自由变换的 3 种载具

●陆地——汽车

控制器是汽车方向盘的外观，把 Toy-Con 钥匙插入后，游戏中的载具会变成汽车，玩家可以通过踩踏板启动汽车，并以方向盘控制转向，在陆地上自由行驶。控制器还有其他的操作部位，比如方向盘背后的细绳，拉扯它可让汽车加速与跳跃，而控制器侧面的拉杆，则可以启动雨刷除去挡住视线的污渍。此外，拉杆的顶端还有一个可转动方体，转动它可以让汽车选择锯子、炸弹等道具，进行破坏树木、巨石等场景互动，玩法十分丰富。





▲使用锯子砍伐树木。

●海洋——潜艇

控制器是潜艇升降舵的外观，与汽车一样，踩下踏板便能启动潜艇。升降舵的两侧各有一个转盘，分别控制着潜艇左右推进器的转向，进而控制潜艇的前进方向。升降舵的顶部还有一个特殊按键，按下后能发射锚栓，利用此功能，玩家可钩住水中锁住宝箱的铁牢再配合推进器将之破坏，取得箱内的宝物。





▲巧妙使用锚栓破坏铁牢。

●天空——飞机

控制器是飞机操纵杆的外观，拉下操纵杆再踩下踏板，玩家便能驾驶飞机升上高空。飞机的操作十分简单，玩家只要推拉操纵杆便能控制它往任意方向飞翔。而按下操纵杆背后的按键，可以让飞机自动瞄准场中的物品并发射导弹进行破坏。



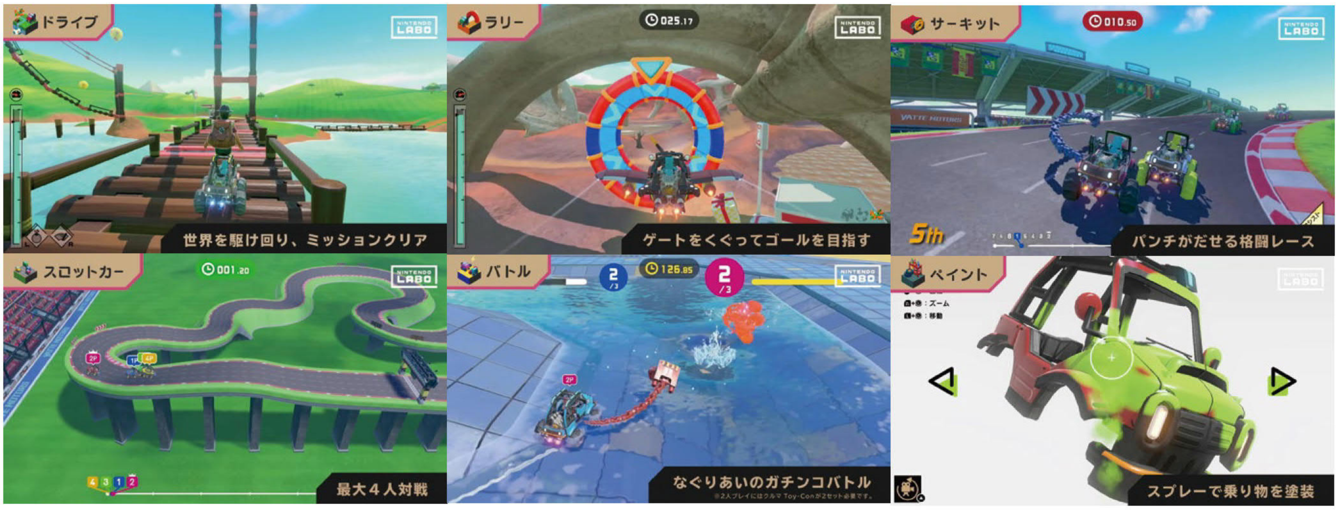


▲向锁定的目标发射导弹。

②丰富多彩的玩法模式

游戏内提供了 10 张地图与多种游玩模式，下面根据官方情报对已经公布的游玩模式作一个简单的说明。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



驾驶模式:驾驶载具到处旅行并且完成各种任务小游戏,比如开车把高尔夫球撞进洞、找到石像的残缺部分进行拼装等等,还可以双人各持一个 Toy-Con 控制器合作游玩。

拉力赛模式:在限定时间内驾驶载具通过一道道门扉,最后抵达终点。

环形赛模式:多台汽车在环形赛道上比赛,汽车可以伸出机械拳头击飞其他车,有战斗元素。

遥控车模式:只使用踏板、无需控制方向让汽车在赛道上奔驰,最多支持 4 人同时竞赛。

对战模式:两名玩家驾驶载具在同一场地内对战,汽车可以使出机械拳头攻击对手,还能拾取各种道具,获得巨大化、高速化等效果。玩家可以编辑制作战斗场地,自制场地能够被汽车的拳头破坏。

喷漆模式:为载具喷漆上色,将其设计成自己喜欢的美术模样。

③与《马力欧赛车 8 豪华版》联动

汽车方向盘外观的 Toy-Con 控制器可以与《马力欧赛车 8 豪华版》联动使用,玩家通过操作方向盘与踩踏板,能够体感操作赛车漂移,代入感十分强烈,相当于拥有了一个便宜的驾驶外设。

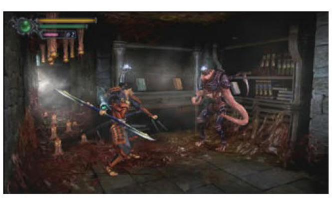




重温经典《鬼武者》高清重制版登陆NS

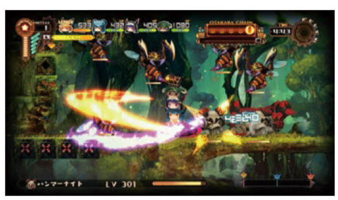
《鬼武者》是 Capcom 于 2001 年发售在 PS2 上的一款经典动作游戏,采用了以影星金城武外貌为原型的主角形象,讲述了鬼族选中的武士与幻魔一族之间的战斗故事。《鬼武者》中有不少经典的设计一直被其他游戏借鉴至今,比如一击必杀的防反系统“一闪”、通过吸收敌人的“魂力”来强化武器与道具等。本作将于明年 1 月 16 日移植至 NS 平台,除了画面变得更加高清外,还追加了 16:9 的显示模式与适合新手的简单难度,并且对应中文语言。





Q版A · RPG新作 NS《天青石深渊》今冬发售

日本一旗下新作《天青石深渊》(Lapis li Abyss)将于今年 11 月 29 日登陆 PS4/NS 双平台。本作是一款画风可爱的横版闯关动作类 RPG,玩家可从 8 种职业中挑选 4 名不同职业的角色出战,闯荡危机四伏的迷宫,找寻传说中的黄金森林。游戏的最大特色是战斗系统,角色们会以叠罗汉的队伍形式一起行动,玩家操作的是队伍最底的队长角色,消耗画面中的“行动计量表”,能抛出一名队友使出名为“支援命令”的招式,而消耗“额外计量表”,则可以一口气抛出全部队友,施展相当于必杀技的集体攻击。如果满足条件进入到“狂热模式”,玩家还能收集宝石再进行转盘抽奖,获取具有各种功效的奖品。本作有将近 100 种的敌人,地图路线也非常丰富,根据探索程度的不同,游戏的难度与道具奖励也会发生变化。







本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

游朝 2018 忆日

农历 八月

从1970年代 到1980年代

9月（下旬）

September

节气 秋分（9 月 23 日） 从 9 月 16 日至 9 月 31 日

游戏界早年的 9 月下旬发生了不少颇具纪念价值的事情，例如一个著名的美式 RPG 系列推出了日后影响深远的新系统，而一家如今已经成为了动作游戏代表性开发商的游戏公司，早年却竟然靠着让玩家受苦而备受好评，这到底是厂商节操的沦丧，还是玩家快感来源的扭曲？请看本期“游朝忆日”！

年度大事

1986 年：在这一年的 3 月 12 日，育碧在法国布列塔尼地区莫尔比昂的一个小村庄中宣告诞生。这是一家家族企业，创立者是 Guillemot 家族的五兄弟。在创业之初，育碧主要通过在法国本土发行游戏起家，他们引进过日后的老对手 EA 的作品，也和雪乐山（Sierra）以及 MicroProse 等发行商有过合作。不过到了今天，育碧已经成为了一家全球性的发行商，旗下游戏佳作多不胜数。

▲育碧在刚创业时的 LOGO 风格充满了 80 年代的美术韵味。

朝向

欧美

1985 年 9 月 16 日，当年闻名遐迩的“《创世纪》系列”推出了新作《创世纪IV 神眷者的使命》，里面加入了一个对于日后欧美 RPG 来说非常经典的设定：道德系统。根据真理（Truth）、爱（Love）与勇气（Courage）三个品质的组合，可以产生 8 种不同的美德，包括诚实（Honesty）、正义（Justice）和荣耀（Honor）等等。这套系统在本作上诞生之后迅速在欧美角色扮演游戏当中流行起来，时至今日仍有不少作品在采用类似的设定。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

经典

这个年头谈起难度高的游戏，大部分比较年轻的玩家只能掰着手指在宫崎英高近年的作品列表里如数家珍，又或是拿《仁王》这种“后来者”说事。但在近年已经不怎么在游戏难度上教玩家们做人的 Capcom，当年却推出了一款在难度普遍偏高的早期游戏作品里也让人望而却步的神作：《魔界村》。

1985 年 9 月 19 日，这款由 Capcom 打造的街机游戏正式推出，光看背景设定显得套路之中带着点不寻常，身为主角的亚瑟竟然选择和公主在墓地约会，结果公主被突然现身的红魔鬼拐走，于是亚瑟不得不走上拯救公主的冒险之路。

在游戏层面上，《魔界村》的难度非常惊人，主角亚瑟本身非常脆弱，身上的盔甲只能抵挡一次伤害，然后就会破碎，此时亚瑟只能穿着一条内裤继续冒险，再被敌人碰到就会立刻一命呜呼。而且游戏本身在怪物出现的频率和位置设计上都称得上是恶意满满，玩家只要稍有不慎就会立刻中招。更可怕的是游戏几乎没有检查点的概念，只有在关卡中段有一个记录点，所以如果玩家在开头死了，就得重打整个关卡。

不过这些设定似乎都还有点儿当年古典动作角色扮演游戏的味道，《魔界村》在为难玩家方面最硬核的地方，在于游戏有真结局的设定，而开启真结局的方式简直让人绝望：先通一次游戏，然后再打通难度更高的二周目，才能进入隐藏的第七关，挑战最终魔王。

关于游戏本身还有一则趣闻，亚瑟在游戏当中能够使用五种武器，其中第五种武器十字架只有在通过一周目后才会出现，但是鉴于当年欧美地区的宗教氛围还是偏向保守，为了避免引来麻烦，美版的《魔界村》(Ghosts'n Goblins) 中把这个武器改成了盾牌，而且攻击的方式也发生了变化。



▲正在挑战第七关的亚瑟，使用的武器正是盾牌。

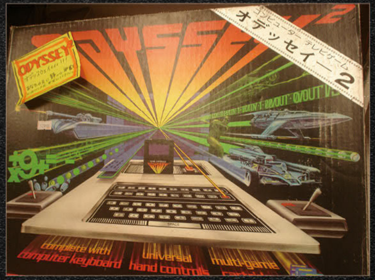
出口

米罗华奥德赛 ^{2}（Magnavox Odyssey^2）是家用机领域的先行军米罗华公司推出的第二世代主机，这台主机不但代表着家用机的发展进入到了下一个阶段，本身的主机结构也非常具有突破性，它自带一个键盘，可以用于让孩子们玩各种教育类游戏——这个形式是不是听着很熟悉？因为多年后成为我们不少玩家接触 FC 游戏途径的小霸王学习机也是走这个路线。

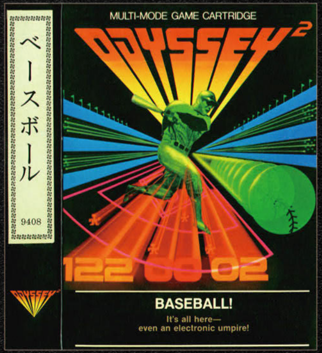
在当年的美国游戏市场，米罗华奥德赛 ^{2} 是最重要的主机产品之一，不过总体而言在销售成绩上并没有主要对手 Atari 2600 和 Intellivision 那么好，这台主机在 1979 年 2 月于美国本土发售，到了 1983 年当地销量才超过了 100 万，反倒是在率先发售的欧洲地区表现还要更好一些，但是这台主机在当年的销售名称非常混乱，有各种各样的叫法，对于品牌的推广产生了一定的影响。

或许是意识到自身还需要进一步扩大市场，米罗华终于在 1982 年的 9 月宣布将会在日本地区推出米罗华奥德赛 ^{2} 主机 . 为了适应本地市场的习惯，他们使用了更为简洁的名称“奥德赛 2”(オデッセイ２)。但是这台主机在销售策略上犯了一个很大的错误，他们没有把游戏包装本土化，而是干脆在美版的基础上加了一条黑白贴条，写上日文片假名发音来作为“日版”的标志，而且配套的日语说明书印刷粗糙，还是黑白的。

这款主机的日版售价也不算特别亲民，达到了 49,000 日元，约等于当年的 200 美元，但是按照通货膨胀来计算，约等于是今天的 500 美元——这已经是目前市面上最高性能主机的价格，例如 Xbox One X 美版就卖这个价。可以想象，作为一款进口商品，米罗华奥德赛 ^{2} 虽然有着一些属于自身的卖点，但对于市场本土化上的粗糙适应方式和定位思维让这台主机根本无法在日本市场打开销路。不过也拜此所赐，奥德赛 2 成为日本中古市场里面最稀有的主机之一，如今想要见上一下实物都不容易。



▲难得一见的日版米罗华奥德赛 ^{2} 主机，注意包装右上角的“オデッセイ 2”，这就是日版包装和美版的最大差别……



▲日版的米罗华奥德赛 ^{2} 游戏包装。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



开学和同学玩什么？

适合多人游玩的NS游戏大推荐

虽然千不愿万不愿，但是愉快的暑假打机生活已经结束了，对于许多人来说，暑假的结束就意味着他们要告别旧环境来到新环境。告别熟悉的环境，无论对谁来说都会有些发慌，尤其和宿舍的舍友们打好关系这件事最让人关心，因为同一宿舍的同学可能会成为接下来几年关系最好的朋友，谁都想在刚到宿舍的时候都想快些融入环境。在这时，与同学坐在一个屏幕前共同玩些有趣的游戏，是互相熟识起来的一个好方法。但在刚刚到达学校的初期，由于行李众多，刚到宿舍时很难将显示器与较重的主机一同搬来。在这种情况下自带屏幕与两个手柄，便携性优秀的NS，无疑是轻便且能共同游玩的金牌答案，故而本期将介绍一些适合与同学在开学时愉快联机的NS游戏，以助大家在新的学校结识志同道合的好友。

文 番茄沙司（实习编辑）
美编 NINA

合作同乐型

在大家结识初期，游戏水平参差不齐的时候，非对抗型的合作类游戏无疑是一个非常好的选择，共同向一个目标努力有助于形成较好的氛围。

梦回8位时代——铲子骑士

原名：Shovel Knight
类型：动作
版本：美版
人数：本地1～2人
售价：24.99美元

你的同学已经很久没碰主机游戏了？上一次碰手柄还是在红白机时代？这全都不是问题，《铲子骑士》就是一款非常复古的硬派作品，2D横板过关的玩法+8bit时代的画面和音效，让人瞬间回忆起和小伙伴一起插着大黄卡鏖战一下午的快乐时光。

游戏支持两人同屏合作，将两个Joy-Con拔下来就可轻松合作，操作并不复杂，不过可挖掘深度却很高，例如利用铲子骑士的下铲和一些地图要素结合，就可以到达很多原来不能到达的地方，而掌握连续下铲更是击败一些敌人的重要招式，这样有一定





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

操作空间却又不算太难的操作，可以快速让不怎么玩游戏的同学适应，剩下攻关的难点就只在于反复挑战BOSS并寻找弱点了。

虽然外观复古但系统却并不完全复古，依托如今成熟的游戏制作理念，《铲子骑士》带有一套有趣的装备系统，在游戏中玩家要尽量搜集各种财宝积累金钱，这样在过关时就可以提升主人公的血量、更换装甲和购买物品，这样主人公就能不断强化。例如紫色盔甲就可以将玩家的MP上限提升1.5倍，而鱼竿则能够从水里钓出东西甚至隐藏物品，不断尝试各种新奇的物品也是这部游戏的乐趣之一。

最后《铲子骑士》的场景颇具特色，例如有些场景内会陷入一片黑暗，要在黑暗中一遍摸索一遍前进，另一些场景则被冰层覆盖，在平台跳跃时就要注意脚下打滑，丰富的场景让玩家不会很快审美疲劳，能让同学坐久一点共享一段快乐的游戏时光。

不要怂，抬枪就干——武装原型

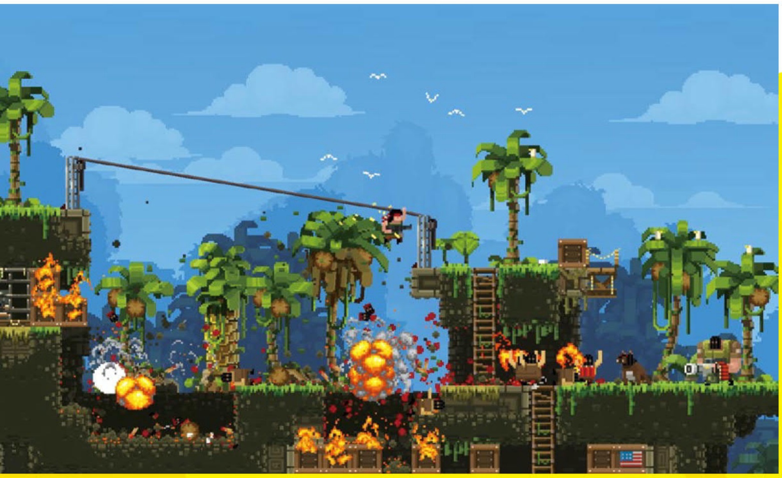
原名：Broforce
类型：动作射击
版本：美版
人数：本地1~4人，
在线2~4人
售价：14.99美元



简单来说“火爆、简单、爽快”三个字就可以概括《武装原型》这款游戏，这款游戏上手难度非常低，无论是谁只要掌握了开枪和跳跃就已经掌握了这部游戏的八成精髓，只要扣住扳机不要松手，倾泻而出的弹药一定会让人大呼过瘾的。并且这款游戏支持四人共同游戏，大家一起凑过来游玩时火爆程度更是直线上升。

在《武装原型》玩家要扮演精英特种兵去拯救被恐怖分子绑架的战俘，而解救战俘后战俘就会成为你的可用角色。不要小看这些战俘，它们几乎是来自各个电影的硬汉主角，可能这会你救了刀锋战士、下一刻就会碰到终结者、再往前走两步甚至会救到机械战警，并且这些主角们可不是花架子，他们的看门绝技也会被带到游戏中，如果你和同学正好看过这些电影，相信这部游戏的趣味性还会进一步提升。

在这部游戏中地形是一个相当重要的元素，在地形的影响下，保证了游戏简单爽快但是不会无脑，用不同的方式去攻关会得到完全不一样的效果。例如上方有个平台，但梯子上方有数个恐怖分子重兵把守你会怎样做？最简单的方法就是找个火力强大的人物上去拼个你死我活。但游戏内枪弹能够拨开土层，利用这一点可以挖掘隧道，从敌人视野看不到的地方冒出杀他个措手不及，而引爆地图内的炸弹，来他个烟花表演也是不错的选择。而在巨型BOSS袭来时，地形更是重要的元素，一方面可以利用地形躲避攻击，一方面地形中的要素更是能给BOSS带来大量伤害。



勇者们，踏上冒险吧！——铁锤守卫

原名：Hammerwatch
类型：动作冒险
版本：美版
本地1~4人，在线2~4人
售价为9.99美元



谈到NS的同屏四人合作游戏，《铁锤守卫》是不得不谈的，虽然NS屏幕较小，但《铁锤守卫》却支持四人同屏游玩，实乃在没有显示器下，不可多得的多人合作作品。

实际上本游戏单机难度较高，可以说整个流程是专门为多人模式设计的。玩家需要在骑士、法师、牧师、盗贼等几个经典职业中选择一个勇闯城堡，四个人则组成了一个经典的勇者队伍，其中每个职业都有自己的特点。例如骑士血量较多，还可以进行冲刺，面对一些可以不断生出小型敌人的麻烦敌人，骑士可以冲入敌阵，将其击溃再利用冲刺全身而退。法师则是一个脆皮的大范围攻击角色，在没有魔力的情况下被围攻就会很快死掉，但只要魔力尚在输出就非常强力。而牧师本职职业是回血，但到了后期学习了范围回血技能时，该技能同时也能对敌人造成伤害，可谓一个“暴力牧师”。

在本作中，没有传统地牢游戏的等级以及武器系统，全靠在地牢中搜集的金币，在地牢内购买道具或购买攻击、防御技能增强自身，因此在通力配合之余，抢金币也能带来不少欢乐。在这部游戏中，连击强化是一种不太传统但十分有效的强化，在游戏中达成连击后即可发动，可以获得人物的增益，在魔法值恢复较慢血量也很难自力恢复的这部游戏里，搭配好连击技能能够大幅提升自身的续航。



趣味对抗型

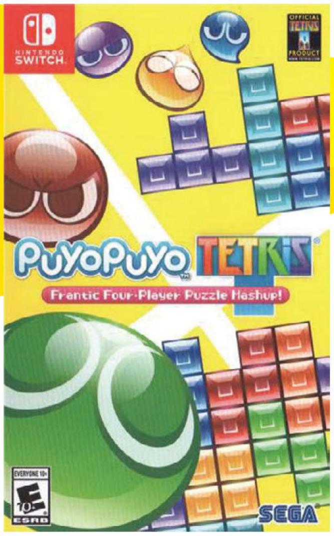
什么，过于顺利的合作让人昏昏欲睡？合作游戏不刺激？这时候就该对抗游戏出马了，这些游戏能瞬间炒热气氛，让房间里充满欢声笑语。

新老两代经典的碰撞与结合——噗呦噗呦对俄罗斯方块

原名：ぷよぷよテトリスS
类型：益智解谜
版本：中文版
本地1~4人，在线2~4人
售价为5389日元

退一万步，如果同学真的不怎么懂游戏，只管拿出这款终极杀招，这时大概对方也不好拒绝，因为《俄罗斯方块》大抵是能找到的游戏中上手难度最低的游戏了，而《噗呦噗呦对俄罗斯方块》只是更进一步，将大名鼎鼎的《俄罗斯方块》与《噗呦噗呦》结合起来。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



游戏支持4人游玩，日版还带有中文。游戏中除了传统的《俄罗斯方块》之间的对决，和《噗呦噗呦》之间的对决外还加入了两者的跨界对决。在对战中，噗呦噗呦方达成一次连锁后可以给对方下部垫高一行方块，而俄罗斯方块方消掉一行后可以在对方上方落下一层砖石。在游戏中噗呦噗呦方要提前构造连锁，以求瞬间连消给对方瞬间创造巨大压力，而俄罗斯方块方则要构造合适的结构，之后等待合适方块落下的时机一步一步扰乱对手，可以说两方虽然玩起来只是在玩方块游戏，实则是在玩一款套路繁多可挖掘度极深的对抗游戏。

而在派对模式更是适合大家一起游玩的利器，因为道具的加入，在一定程度上抹平了大家技术上的差距，本来浓浓的对战味减少了不少，增加了一些不确定性，本来一些不怎么会玩的玩家可以利用冰冻、禁止转向的道具干扰其他玩家的节奏，以求让对方手忙脚乱，自己获得优势。



一个死人操纵比赛的游戏
——超级炸弹人R

原名：ス-パ-ボンバ-マンR
类型：动作
版本：中文版
人数：本地1～8人，
在线2～8人
售价：5378日元



在人数较多的宿舍里，让大家都同时凑在一起共度一段欢乐时光是比较困难的，因为不少娱乐很难支撑八个人在一起，但这款《超级炸弹人R》则可以达到这一点。作为一款最高支持本地八人对战的游戏，只要手柄数量足够，无论是在班级的小活动上还是宿舍里，都可以随时开场吵闹的聚会。

前段我提到了“吵闹”这两个字，实际上《超级炸弹人R》就是这样一款热闹的游戏游戏，炸弹人的规则已经简单地不能再简单，无论是玩过什么样《炸弹人》或者其衍生作品，将其经验代入《炸弹人R》都是没问题的。游戏规则虽然只是放下炸弹，炸开障碍物获得提升道具，再利用炸弹与其他人进行对决并最终获得胜利，但实际上整个游戏却完全不是那么和平，各种有趣的情况都有可能发生在战场上。

一方面会有不怎么熟悉规则的人出现“哇，我怎么被自己的炸弹关住了”这样搞笑的情况。另一方面一些老油条则会明争暗斗尔虞我诈，“我吃个道具你居然暗算我”、“红人，我们先和平发展一会一起对付蓝人”、“黑人要赢了，我们一起干他”这样的对话此起彼伏。而一些艺高人胆大的人则会惟恐天下不乱，在整场抛下炸弹让局面极度混乱。有时吃了很多加速的人风骚全场，最终却被自己的炸弹炸死了让人大跌眼镜。在这时，大家一般会放的比较开，都会扯着嗓门乱嚷，一般多玩几次这个游戏大家就会慢慢打成一片了。



▲打开游戏的复仇模式，就能领会到死人最强的真谛。

让整个世界都染上你的颜色
——战斗运动 翻滚



原名：バトルスポ-ツ めく～る
类型：动作
版本：中文版
人数：本地1～4人，
在线2～4人
售价：1059日元

在国内也有人称之为“踩地板”，在日服用罗马音打出“BATORUSUPOTSU”就能找到本作，日版支持中文，同时也是一款支持四人游玩，上手简单的游戏。在游戏中我们只需要掌握的就是一个踩地板按键，和基本的移动按键便再无其他复杂的操作。在游戏内玩家踩中地板后，以自己为中心的十字型空间会变为自己的颜色，而游戏的核心就是要在时间结束后让尽可能多的区域变成自己的颜色。

当然作为一款对战游戏，该条件对于参战者都是一样的，因此一场场地争夺大战就此展开，如果在踩下地板的一瞬间，对手正好在改变在十字的范围内就可以将其击退，并返回最初的初始方格，此时就可趁机侵占对方的方格。在踩下方格的同时，有时会放出加速、方格增长、改变方格方向等多种增强能力，以进一步增强每位角色的战斗实力。

除以踩地板多少结算的模式外也有以击败对手次数论成败的模式，还有生命数量有限直到最后决出胜利者的模式，再加上各种踩下地板后能够发动更大范围攻击的场景要素，让战斗更加激烈，由于一局时间较短，在空闲时间和同学来上一局是相当不错的选择。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

友谊大增型

玩了前面的游戏，相信同学间的友谊已经有所增加，在这个时候就该下一剂猛药了，玩了这几款游戏如果不发生“真人快打”，想必大家的友谊会更上一层楼。

快把你的手放开！——人类一败涂地

原名：Human Fall Flat
类型：动作
版本：中文版
人数：本地1~2人，
在线1~8人
售价：14.99美元



《人类一败涂地》本身是一个动作解谜游戏，单人游玩较为平凡，然而当你和朋友进行联机游戏时，这游戏就会为你打开一扇新的大门。

在游戏中玩家能够控制的就是那两只小手，再加上一个跳跃键，然而这些基本的操作，配合游戏内各式各样脑回路清奇的解谜则化腐朽为神奇，例如前方有一个复杂机关，然而实际最简单的道路却在旁边的管道上。看似要跳过很多平台才能通过的谜题，靠着两只小手荡着荡着就爬上去了。可以说《人类一败涂地》各种有趣的谜题就让人眼前一亮。

而到了多人模式，本应是人多力量大，但实际上却是倒过来，玩着玩着两个人就开始互相坑害，解谜变成两个人谁先到达终点的竞速大赛。为了先到终点，两人都会心怀鬼胎，耍起心眼，一个人从悬崖上荡下去，就抓住队友的脚一同掉下去。本应把箱子放到平台上，操纵平台的人却故意挪动平台好让搬箱子的人掉下去。更有伴装不懂机关，等队友打理好一切的时候，立刻捷足先登。游戏整体因为相互坑害多了不少笑料，作为增进友情的游戏真是再好不过了。



阴差阳错坐机甲，勉为其难战魔王——手动的塞缪尔

原名：Manual Samuel
类型：动作
版本：美版
人数：本地1~2人
售价：9.99美元

如果你觉得和同学志趣相投，一起玩耍地很开心，不妨挑战一下这款游戏。这游戏简直就是两人的默契测试软件，在游戏中会出现各种危机，但全部危机都需要两人的通力合作才能解决，一方稍有闪失就会闹出不少笑话。

在故事里，本作的主人公塞缪尔是一个富家公子哥，因为一场车祸不幸坠入地狱，在这里死神给了他一个复活的机会，但复活同时是有条件的——他生活中的一切都要用手动控制。而游戏正式开始后，玩家会发现死神诚不欺人，还真都是手动，而且手动细到眨眼、呼吸、走路全部都是手动按键操控，一个人光吸气另外一个忘了呼气会被憋晕、两人迈腿节奏不同会劈叉，双人合作时非常考验两人的节奏感和默契，如果两人沟通和合作较差是真真正正一步都迈不出去。

而游戏操控上的难度才刚刚开始，后面还需要一遍操控主人公的基本生理活动，一边做出这些基本操作的同时，还要兼顾其他更高级的操作。比如游戏里的开车环节档杆、油门、刹车、离合、方向盘全都是要操作的，而且一只手一只脚只能操作一种，要想切换到另一个还要手动切换，常常一边的人踩了离合另一面的人却忘了踩油门，想推排挡杆手还没放在上面，好不容易车动起来了主人公因长时间没有呼吸被憋晕了，一连串的失误看起来简直和卓别林的喜剧齐头并进，不分高下了。





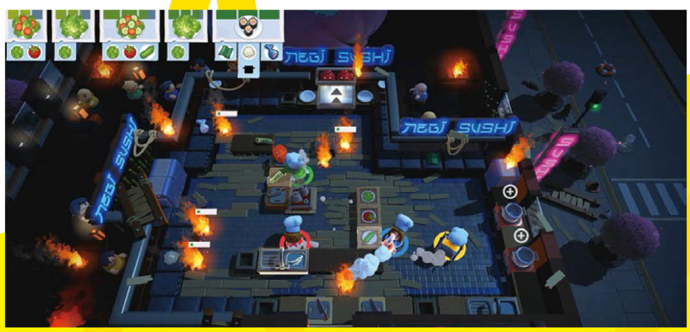
快把菜刀放下，有话好好说——胡闹厨房2

原名：Overcooked！2
类型：动作
版本：中文版
人数：本地1~4人，
在线2~4人
售价：24.99美元

想成为《中华小当家》里那样能让龙从食物里飞出来的料理人？想成为《食戟之灵》里那样做出带有爆衣特效的天才厨师？那么，玩本作——并不会让你成为那样玄幻的厨师，本作只是一个能在天上、河流中、铁道上、魔法师的厨房里扎扎实实做菜的游戏。

在游戏中我们要扮演一个普通的厨师，并与一众厨师配合，制作一盘盘精美的食物。在厨房里洗盘子、切菜、混合、烹调等步骤都是单独完成的，在切菜时要压住按键直到进度条走到尽头才能切完，洗盘子也是大同小异的操作。搅拌作业同样也是读条，但是一旦搅拌过度食材就会报废。而烹调则比较复杂不同的菜色对应不同的烹饪方式，需要将不同菜色的做法烂熟于心才行。整体来说单个操作没有任何难度，但是当一切都是并行进行，并且还有环境因素干扰时，就是另一个天地了。

在这个普通的厨房中，几个人忙东忙西一份材料切了好几份另一个完全没切这种事情是完全不会发生的；菜做好了却没一个干净的盘子装结果导致上菜上不了是绝对不可能的；主厨想到厨房另一方，副厨把水上的筏子搞偏了，结果导致主厨掉到水里冲走了的事只是谣传；副厨想送个番茄结果被汽车撞飞，那些都是单纯的故事；锅子把东西煮糊了并发生大火还顺便把整个厨房烧了个精光的事，哈哈哈……怎么可能嘛……



结语

说到利用游戏和朋友打成一片，其实笔者也有着这样的经历，从最初的单打独斗，到两个人一起玩一些游戏，再到四个人一起分屏，到最后到隔壁宿舍的朋友们也加入进来，进行《炸弹人》的六人混战。最夸张的时候，小小的宿舍俨然成了人头攒动的包机厅，而那段时间也成了笔者到现在都难以忘怀的珍贵回忆。如果这期特企能够帮助各位读者交到喜欢游戏的朋友，留下美好的回忆，那便再好不过了。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 UCG众编 统筹 余烬 美编 雷普利

2018 VGtime 游戏角色人气总选举 完整赛况汇报

游戏角色 VGtime 人气总选举

特别企划 SPECIAL FEATURE

在经过了 4 周的激烈角逐之后，由游戏时光主办的 2018 VGtime 游戏角色人气总选举终于是落下了帷幕。相比去年的第一届，今年的总选在规则上进行了大刀阔斧的改动，这使得比赛更激烈也更好看。而经过多轮的厮杀，来自于《战神》的奎托斯与来自于《异度神剑 2》的焰分别获得了男子组和女子组的冠军。

无论你今年有没有亲自参与到总选之中，这场只属于国内玩家的每年一届的游戏角色人气总选举都值得我们关注。下面就为大家对本次总选的赛况进行汇报，那些跨越作品的人气对决将在这里进行！

比赛赛制简介

与去年相比，今年的人气总选举在赛制上进行了不少改进和优化。参赛人数从去年的男女各 120 名缩减为了今年的男女各 80 名，并且参赛角色调整为了近两年游戏中出场的角色。在赛制上，从去年的“小组赛 - 复活赛 - 淘汰赛”的模式更改为了“预选赛 - 复活赛 - 小组赛 - 淘汰赛”的模式。虽然环节增多了，但本届比赛在时间上更为紧凑，从去年的 6 周精简为了本次的 4 周。另外，今年取消了季军赛。

从 32 强的小组赛开始，今年的总选举引入了全新的“微博投票”赛制。在每场投票开始时，游戏时光官方微博同时发起了相应投票，微博的票数会乘以 0.2 的系数计入总票数。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

基本赛制

◆**预选赛：**作为总选举的第一阶段，预选赛分为 4 场，每场会有 20 名角色登场，原则上会把出自同作品、同系列、同类型游戏的角色尽可能安排在同一场次。在预选赛时，每位用户最多可给 7 名角色投票。每场预选赛的前 7 名，总计 28 名角色会直接晋级 32 强。

◆**复活赛：**每场预选赛的第 8 名（共 4 位角色）加上剩下的选手中得票数最高的 6 人，共 10 人参加复活赛，而在复活赛中得票数在前 4 位的角色会获得剩下的 32 强的名额。

◆**小组赛：**和世界杯类似，32 强会被分为 8 组（预选赛得票数前 8 的选手成为种子选手），每组 4 人，小组的前 2 名能晋级 16 强。

◆**淘汰赛：**从 16 强开始便是传统的单败淘汰制，采取和世界杯类似的A组第一对阵B组第二（以此类推）的方式进行对决，直至决出最后的冠军。

角色入选标准

1. 参赛角色须出自 2016 年 7 月 1 日至 2018 年 6 月 30 日发售的主机 /PC 游戏，不包括处在 Early Access 阶段的游戏、DEMO 和体验版。

2. 对于网络游戏、服务型游戏和 DLC，在以上时间范围内新加入的角色（比如《彩虹六号 围攻》的新干员）可以参赛。但在此之前已经存在的角色，不符合参赛标准。

3. 参赛角色必须是（或者具备）人形形态，且具备可分辨的性别特征。

4. 参赛角色必须满足以下两种情况的其中之一：①该角色为游戏中原创；②对于有原型但无具体形象的角色（历史人物、小说角色等），其形象必须由该游戏（系列）原创，并且在游戏中对其形象有进行必要的塑造。

5. 参赛角色必须是一名有确定形象和名字（称呼）的角色，不能是一类人的统称，且不能由玩家自定义名字、性别。

6. 往届冠军不参加本届活动，包括 2017 年男子组的冠军“杰洛特”和 2017 年女子组的冠军“新岛真”。

7. 为了保持相对的平衡性，编辑在甄选阶段，同一款游戏（及其衍生作品）同性别的角色最多只选取 3 人。但更多的角色可以在角色补遗环节进行提名。



与去年首届人气总选举相比，今年的总选举在赛制安排上改进了不少，特别是时间上的限制让不少 2016 年 7 月 1 日之前发售游戏中的人气角色无法参赛。话虽如此，由于不少作品在之后都推出了一些外传或者加强版，不少作品中的角色也在今年顺利参赛，最典型的就是来自于《巫师 3 狂猎 年度版》中的希里、特莉丝和叶奈法。而《女神异闻录 3 月夜热舞》的发售也让不少《女神异闻录 3》的角色加入到了本次的总选举中。诸如洋葱骑士、普莱斯这样的老角色则是靠着自身作品的重制版获得了参赛资格。甚至连许久没有新作品的隼龙由于在《无双全明星》中登场，也连续第二年参战到了总选举中。

在角色入选标准的第二条有提到参赛角色必须是（或者具备）人形形态且具备可分辨的性别特征，因为这条标准的存在，诸如摩尔加纳或者萝卜这种颇具话题的非人角色无法参选。而第五条角色必须是一名有确定形象和名字（称呼）的角色则将诸多玩家自创的角色排除在外。值得一提的是《女神异闻录 4》的主人公鸣上悠和《女神异闻录 5》的主人公雨宫莲，本身这两名角色在原作中的名字就是玩家自取的名字，但由于《苍翼默示录 交叉组队战》和《女神异闻录 5 星夜热舞》的出现，两名角色得以“正名”，从而获得了本次总选举的参赛资格。

小组赛出线名单

男子组

角色	作品
无铭	Fate/新世界 Link
Vigil	彩虹六号 围攻
鸣上悠	苍翼默示录 交叉组队战
铲子骑士	铲子骑士 痛苦幽灵
马力欧	超级马力欧 奥德赛
科尔沃	冤罪杀机2
文森特	逃
里奥	逃
艾吉奥	刺客信条 艾吉奥合集
巴耶克	刺客信条 起源
成步堂龙之介	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟
B.J.布拉茨科维奇	德军总部Ⅱ 新巨人
康纳	底特律 化身为人
马库斯	底特律 化身为人
汉克	底特律 化身为人

角色	作品
塞巴斯蒂安	邪恶深处2
约瑟夫	孤岛惊魂5
但丁	鬼泣 高清合集版
索拉尔	黑暗之魂 重制版
阿尔特留斯	黑暗之魂 重制版
洋葱骑士	黑暗之魂 重制版
马尔斯	火焰之纹章无双
拓海	火焰之纹章无双
豪鬼	街头霸王Ｖ
赤红	精灵宝可梦 究极之日/究极之月
马库斯	看门狗2
兰斯	兰斯10 决战
凯德6号	命运2
9S	尼尔 自动人形
结城理	女神异闻录3 月夜热舞

角色	作品
喜多川祐介	女神异闻录5
明智吾郎	女神异闻录5
坂本龙司	女神异闻录5
雨宫莲	女神异闻录5 星夜热舞
毒蛇	潜龙谍影Ⅴ 终极版
山猫	潜龙谍影Ⅴ 终极版
八神庵	拳皇14
草薙京	拳皇14
威廉	仁王
桐生一马	如龙 极2
真岛吾朗	如龙 极2
林克	塞尔达传说 旷野之息
Jensen	杀出重围 人类分裂
47	杀手47
山姆·德雷克	神秘海域 失落遗产

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

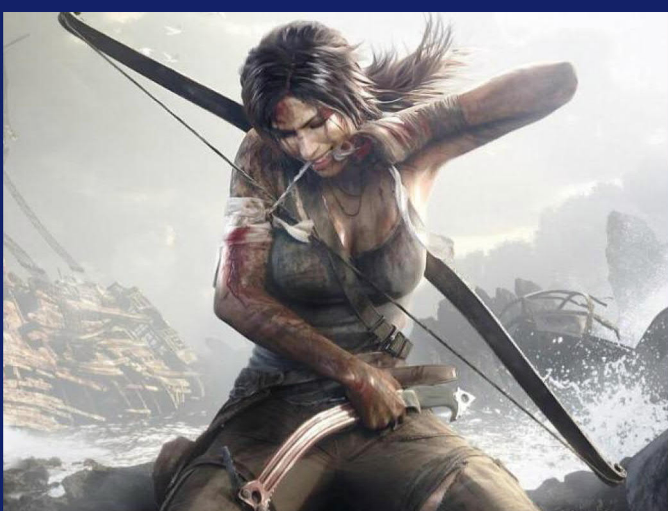
角色	作品
布克	生化奇兵 合集
克里斯	生化危机7
普莱斯	使命召唤 现代战争 重制版
肥皂	使命召唤 现代战争 重制版
风间仁	铁拳7
索拉	王国之心HD 1.5+2.5 Remix
汪达	巨像之咆哮
隼龙	无双全明星
王马小吉	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期
最原终一	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期
亚特鲁	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日
莱克斯	异度神剑2

角色	作品
真	异度神剑2
虎	异度神剑2
约修亚	英雄传说 空之轨迹3rd 进化
黎恩	英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
卡缪	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
席尔瓦	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
山姆·费舍尔	幽灵行动 狂野大陆
库罗德	战场女武神4
拉兹	战场女武神4
奎托斯	战神
阿特柔斯	战神
JD	战争机器4

角色	作品
马库斯	战争机器4
赵云	真·三国无双8
塔里昂	中土世界 战争之影
肯	终极街头霸王Ⅱ 最后的挑战者
隆	终极街头霸王Ⅱ 最后的挑战者
克劳德	异说 最终幻想NT
萨菲罗斯	异说 最终幻想NT
巴夫雷尔	最终幻想XII 黄道纪元
飞燕	最终幻想14 红莲之狂潮
诺克提斯	最终幻想15 皇家版
伊格尼斯	最终幻想15 皇家版

女子组

角色	作品
尼禄·克劳狄乌斯	Fate/新世界
艾希	艾希
冬马和纱	白色相簿2 延长版
小木曾雪菜	白色相簿2 延长版
Ela	彩虹六号 围攻
宝琳	超级马力欧 奥德赛
桃花公主	超级马力欧 奥德赛
艾米莉	冤罪杀机2
久远	传颂之物 二人的白皇
御琴羽寿沙都	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟
克洛伊	底特律 化身为人
卡拉	底特律 化身为人
亚萝伊	地平线 零之曙光
赛娜	地狱之刃
博丽灵梦	东方天空璋
雾雨魔理沙	东方天空璋
方芮欣	返校
嘉神川诺艾尔	告别回忆 无垢少女
劳拉	古墓丽影 崛起 20周年纪念版
接待员	怪物猎人 世界
琳	火焰之纹章无双
卡米拉	火焰之纹章无双
莉莉艾	精灵宝可梦 究极之日/究极之月
大黄蜂	空洞骑士
薇尔贝特	绯夜传说
贝优妮塔	猎天使魔女2
2B	尼尔 自动人形
A2	尼尔 自动人形
桐条美鹤	女神异闻录3 月夜热舞
Aegis	女神异闻录3 月夜热舞



角色	作品
高卷杏	女神异闻录5
武见妙	女神异闻录5
佐仓双叶	女神异闻录5
奥村春	女神异闻录5
东乡一二三	女神异闻录5
克洛伊	奇异人生 暴风前夕
Quiet	潜龙谍影V 终极版
不知火舞	拳皇14
阿胜	仁王
狭山薰	如龙 极2
泽村遥	如龙 极2
塞尔达公主	塞尔达传说 旷野之息
米法	塞尔达传说 旷野之息
iida（イイダ）	油彩军团2
hime（ヒメ）	油彩军团2
克洛伊	神秘海域 失落遗产
伊丽莎白	生化奇兵 合集
佐伊	生化危机7
涅普提努	四女神Online 网络次元海王星
凌晓雨	铁拳7
阿库娅	王国之心HD2.8 终章序幕
希里	巫师3 狂猎 年度版
特莉丝	巫师3 狂猎 年度版
叶奈法	巫师3 狂猎 年度版
莫妮卡	心跳文学部
赤松枫	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期
春川魔姬	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期
丹娜	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日
焰	异度神剑2
光	异度神剑2
尼娅	异度神剑2
花	异度神剑2
梅勒芙	异度神剑2
萨姆斯	银河战士 萨姆斯归来
艾丝蒂尔	英雄传说 空之轨迹3rd 进化
优娜	英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
亚尔缇娜	英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
玛尔缇娜	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
维罗妮卡	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光
蕾莉	战场女武神4
凯伊	战场女武神4
克莱玛利亚	战场女武神4
凯特	战争机器4
春丽	终极街头霸王Ⅱ 最后的挑战者
凯特	重力异想世界完结篇
雅·修特拉	异说 最终幻想NT
闪电	异说 最终幻想NT
雅雪	最终幻想XII 黄道纪元
露娜	最终幻想15
艾拉尼亚	最终幻想15

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

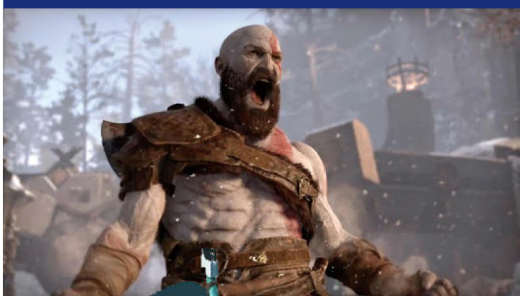
8强 男子组入选角色



奎托斯 出自《战神》

最终名次：冠军

奎托斯生前是一名战士，死后化身为神，他终结了奥林匹斯的统治，完成了绝无可能的复仇大计，死亡对他来说可能是最甜美的终点，可是那命运女神都无法掌控的命运，又一次给奎托斯开了一个玩笑。他不仅没有死，还找回了他曾经一度失去的身分——父亲，这个身分对他来说既是最甜美的祝福也是最可怕的诅咒，在获得至高的幸福后最为可怕的就是失去。能不能守护好他的儿子阿特柔斯他没有信心，曾经的他可以在战场上以一挡百，哪怕最强大的敌人都成了他的刀下亡魂，然而不善言辞的他却不会和自己的孩子相处，他能做的就是在这场充满危险的旅行中默默守护他的孩子——哪怕是付出自己的生命也在所不惜。守护生命的圣洁洗净了被鲜血浸污的双手，曾经暴虐的毁灭者终于一步步走向“为人”的道路，虽然未来还不可知，但我想我们可以满怀信心地去期待与等待。

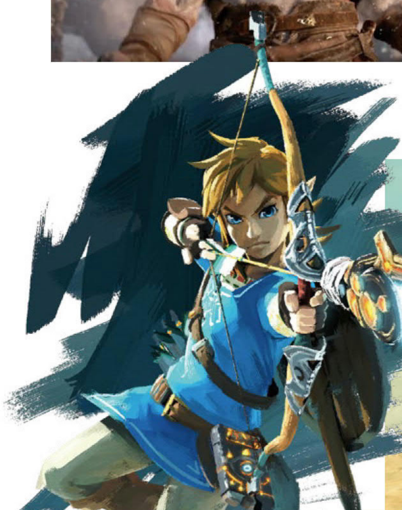


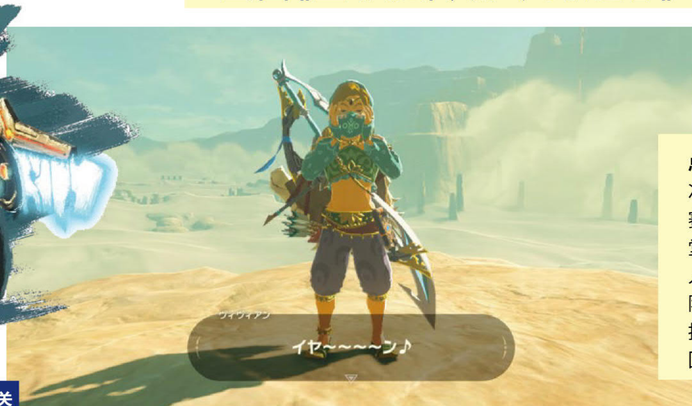
总选举表现：作为多年的战神，奎托斯在本次总选举中的表现也可谓是“神挡杀神”。无论是小组赛还是淘汰赛，均以足够强势的优势突围并晋级。奎爷更是首个在淘汰赛阶段拿下总票数超 4000 的角色，其人气可谓强势。直到最后决赛对决林克，奎爷才算找到了势均力敌的对手。但战神毕竟是战神，奎爷再次立于山峰之巅！

关于奎托斯更多的设定和故事，尽在《战神 艺术设定集》

林克 出自《塞尔达传说 旷野之息》

最终名次：亚军





总选举表现：与奎托斯类似，林克在本次比赛中也是以碾压的姿态进入了决赛。在这个过程中更是击败了同为任天堂本家的马力欧，成为了任天堂方面的人气一哥。不过也许是由于将“真战神”阿特柔斯淘汰回家，才会在决赛中被奎托斯“斯巴达之怒”后的一套 QTE 送回了海拉鲁。

关于林克更多的冒险，尽在《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》

百年前他是公主的侍卫，身负重伤也无法挽救王国的命运，被迫进入长眠。百年后他一觉醒来，就被告知自己要单枪匹马地干翻魔王、拯救世界。连自己的记忆都未完全恢复，只因为觉得引导自己的那个声音十分熟悉，他便义无反顾地踏上了征途。他的冒险之旅是孤独的，除了一身破旧的衣服，连勇者必备的武器和马都得靠自己寻找。不过随着他逐渐接近于百年前人魔大战的真相，他也逐渐找回了自己的记忆，记起了当年和自己一起并肩作战的战友，以及曾经舍命守护的那位公主。他，就是海拉鲁的勇者林克。这一代的林克沉默寡言，流程中也没有什么剧情来体现他的性格，不过这样白纸一般的人设，反而让玩家更有一种代入感。当然一定要为他找出一个特色的话，相信所有玩家都会选择——女装。看着风靡网络的各种同人图，我们不得不感叹：女装大佬哪家强，日本京都任天堂！

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

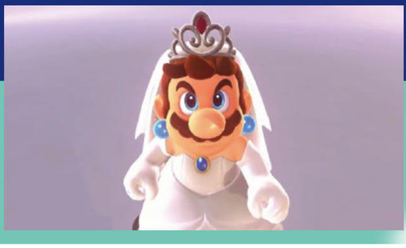
马力欧

出自《超级马力欧 奥德赛》

最终名次：4 强



关于马力欧的职业，有人说他是水管工，有人说他是医生，还有人说他是赛车手，不过在《超级马力欧 奥德赛》中，他无疑是一名出色旅行家。坐上奥德赛号，玩家们和马力欧一起在全世界各地进行冒险，虽然冒险的途中马力欧沉默寡言，但他所展现出来的好身手以及乐观的态度让我们感到了他从酷霸王手中夺回桃花公主的决心。在面对名义上的前女友宝琳时，马大叔并没有去叙旧，而是用实际行动给予了宝琳不少帮助。由此看来，马力欧并非是不善言辞，只是因为他是个行动派。当周游完世界回到蘑菇王国后，玩家们才会真正的明白，马力欧的职业其实一名 Cosplayer，甚至还和隔壁的林克一样有着女装的独特爱好。不过玩家们似乎并不太喜欢马大叔的女装造型，不然他也不会在本次总选举和林克的正面对决中败下阵来啊！



总选举表现：在马力欧一路的晋级之中，除了最后送他回蘑菇王国的林克外，也只有但丁对他稍微造成了一些威胁，不过这种威胁还不至于致命。与林克争夺任天堂一哥的比拼本来是备受关注，但却以林克的碾压收场，不得不感叹红帽子还是不如绿帽子啊。

克劳德

出自《异说 最终幻想 NT》

最终名次：4 强



作为"《最终幻想》系列"最成功一作的男一号，克劳德的形象在玩家中可谓是无人不知、无人不晓。一说到克劳德，玩家的第一印象就是他那奇特的发型、霸气的大剑，还有帅气无比的超必杀技：超究武神霸斩。再加上艾莉丝、蒂法这两位美女，整个儿给人一种人生赢家的感觉。但在原作中克劳德其实有着严重的心理疾病，他本来只是一个普通的神罗兵，却阴差阳错地形成了一个新的人格，将自己妄想成一名高级战士。最终他还是打败了宿命对手萨菲罗斯，但依然无法摆脱内心的负罪感，在痛苦中迷茫挣扎。虽然他是拯救星球的英雄，但在他的身上完全看不出英雄的声势。尽管他手持一柄大剑，不过总还是给人一种脆弱的感觉。正是这种不协调的感觉，才让他有别于传统 RPG 中的男一号，成为了被玩家永远铭记的经典。

总选举表现：作为上一届的亚军，克劳德的表现在本届总选举中备受期待。不过在预选赛阶段新人雨宫莲便以微小的优势战胜了克劳德，似乎让玩家觉得克劳德的男神光环正在黯淡。在 16 进 8 的比赛中战胜宿命的对手萨菲罗斯后，克劳德再次面对雨宫莲。这一次 1 对 1 的正面对决克劳德拿出了真正实力并获得了胜利。即便如此，克劳德依然不是奎爷的对手，最终止步 4 强。



但丁

出自《鬼泣 高清合集版》

最终名次：8 强



帅气的外表、潇洒的动作、以及那"放荡不羁爱自由"的为人处世，造就了这位半人半魔红衣白发男的超高人气。他乐观无比，总喜欢和他人拌嘴，就是胸口让人插了把大剑也照样谈笑风生。但就在这吊二郎当的性格下，却蕴含着一颗炽热无比的心。他曾为自己亲哥哥的离去而痛心不已，也曾为倒在自己怀中的搭档而失声痛哭。

在"《鬼泣》系列"走过 17 个年头的现在，我们这位男主角也逐渐从一位敞怀小伙变成了一位胡茬大叔。然而纵使时光飞逝，但丁的魅力却丝毫不减当年。在接下来的"平成最强 ACT"——《鬼泣 5》的剧情中，但丁依旧会担任重要角色。虽然眼下关于他的消息还不多，但骑着摩托车飞驰而过的帅气身影和那一抹邪笑告诉我们：那个玩世不恭的但丁回来了。

关于但丁更多的故事和设定，尽在《鬼泣 3、1、4、2 官方艺术设定集》



总选举表现：可能是由于《鬼泣 5》还没有发售，这位恶魔猎人的人气并没有那么强势。无论是预选赛和小组赛，但丁都没有碰到太强的对手。与威廉在 16 进 8 的对决，依然以 2000 票以上的优势晋级。只可惜一旦遇见诸如马力欧这样的当红角色，其人气积累还不够的内在便暴露了出来。待《鬼泣 5》发售之后，相信明年的但丁将会很不一样。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



阿特柔斯

出自《战神》

最终名次：8 强

我叫阿特柔斯，不叫“BOY”——虽然我爸爸经常都这么喊我就是了。自我记事起，我就和母亲生活在森林之中，老爸并不经常在我们身边，而是经常在荒野当中游荡。我不是没想过跟他去野外，但我身体一向不太好，母亲把我留在身边照顾——直到她去世为止。

她的离去让人难过，但这也成为了推动我人生前进的催化剂。老爸和我一起送了她最后一程，并要按照母亲的遗嘱，把她的骨灰从高山上撒下去。

这是一段令人难忘的旅程，我对父亲的怒火和他的过去都有了新的认识，也很喜欢密米尔——他知道的故事还真多。父亲教会了我如何射箭，然后从鹿到野猪，再到各种奇形怪状的亡灵和魔物，甚至还有龙和神都尝过了我弓箭的厉害！

当跌宕起伏的旅程到达终点时，我也了解到许多关于自己身世的秘密。我身上流淌着巨人和神明的血脉，也有着一个属于巨人的名字——但我还是更喜欢阿特柔斯，和这个名字背后的故事。

但经历了这一切后回到家中，我仍然还是父亲口中的“BOY”。不过或许我们下一次见面的时候，我就不再是了。那时候我会为自己选一个神名，你们觉得“太空行者”怎么样？

总选举表现：玩家们口中的“真战神”在本次总选举中展现出了他不俗的实力，初次参赛便进入了 8 强。在预选赛时和“老父亲”一起携手晋级，在小组赛更是取得了第一名的成绩，甚至在 16 进 8 的比赛中战胜了诺克提斯。就在玩家们还在想着父子二人能不能在决赛会师时，林克直接将阿特柔斯送回北欧。看来成为真战神的道路还很遥远。

雨宫莲

最终名次：8 强

出自《女神异闻录 5 星夜热舞》

随着《女神异闻录 5》在全球的热销，这位因为平时戴着眼镜时的样子酷似哈利波特而有了“波特”这一爱称的少年，一下子变成了“《女神异闻录》系列”粉丝们的新宠。白天在学校里是听话懂事的乖学生，一到晚上则摇身一变，化作让坏人们改邪归正的偷心怪盗。尽管作为玩家的代入在游戏中几乎没有什么台词，但是眉目清秀毫不起眼的平凡学生仔和狂霸酷拽的漆黑风衣蒙面侠，这两个反差极大的形象完美地汇聚在了同一人身上，还是成功打造出了一个有着强烈个性的“JOKER”。他的对手从恶德教师到劣迹斑斑的名画家，从黑社会老大到黑心企业总裁，在打倒了企图夺取国家政权的首相后，更是走向了挑战“神”的道路……只要世间还有邪恶存在，怪盗团的步伐就永不停息。而在最新作《女神异闻录 5 星夜热舞》中，我们的“莲莲”又化作劲舞达人，在学校、街头等城市各处，向玩家们一展其曼妙的舞姿。



总选举表现：《女神异闻录 5 星夜热舞》的出现，让被“正名”的雨宫莲顺利参加了本次总选举并杀进了 8 强。在我们的印象中，《女神异闻录 5》拥有诸多人气颇高的女性角色，不过本次总选举却只有高卷杏一人杀入了 8 强。而初次参赛的雨宫莲出乎不少人意料，进入了 8 强，甚至在预选赛和小组赛阶段都获得了同组第一。新晋男神在本次总选举后正式诞生。

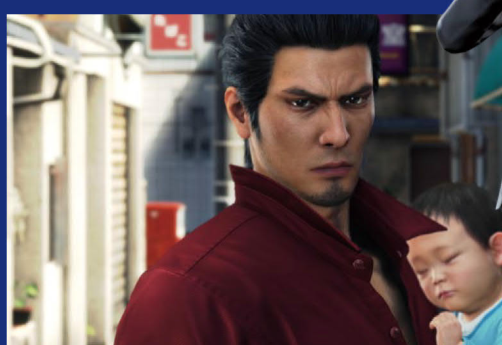
桐生一马

最终名次：8 强

出自《如龙 极 2》

虽然在游戏的设定上桐生一马是日本极道中的传说人物，但是在他身上却很少能看到极道的黑暗面——没杀过人的传说极道你敢信？除了在《如龙 0》开头把一个老赖拖到小巷子里揍了一顿讨回欠款之外，玩家面前的桐生一马几乎没有干过哪些有极道范的坏事，反而是哪个道上的组织如果要干坏事甚至惹到自己，他就会单枪匹马把人家整个组都端掉——甚至连自己老东家东城会都被他拆了好几次。而在支线里的桐生一马还是一位从抓小偷揍骗子到解决感情生活问题无所不能的街坊英雄，这哪是极道分明是假面骑士好吗。

正因为桐生一马既强大，又坚守着一套符合世俗价值观的行为准则，所以玩家在进行游戏的时候才有强烈的代入感，他的魅力才能感染游戏内外的每一个人。如今桐生一马的虽然已经在《如龙 6》中归隐，但我们有理由相信，这个爱管闲事，会为一切看不过眼的事情出头的“老好人”，今后还会继续活跃在后续的作品中。

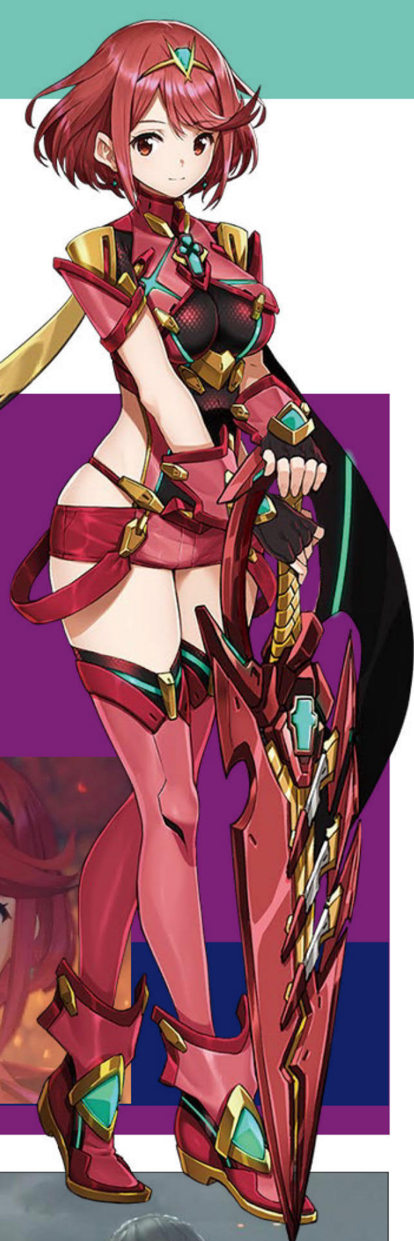




总选举表现：作为真汉子、背锅侠、好父亲，桐生一马在玩家间的口碑一向不错，因此在预选赛和小组赛中并没有遇到太大的阻碍。与洋葱骑士在 16 进 8 的比赛中也没有擦出什么火花。但不幸的是在 8 进 4 中遇到了奎爷，即便桐生一马再能抗能打，面对能够弑神的奎爷也丝毫没有还手之力啊！

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

8强 女子组入选角色



焰 出自《异度神剑 2》

最终名次：冠军

标致的容貌，贤妻良母般的性格，焰这种正统女主角形象其实在近年来数量反而偏少。虽然表面如此，但身为最强异刃“天之圣杯”的焰却也与传统日系 RPG 的女主角有所差别。身为圣杯的焰纯粹、为善没有私心，她背负着圣杯独有的强大力量，但又与原本圣杯的真身“光”不同，是一个中途由光所创造的、没有完全继承圣杯力量的“半吊子”。但即使力量不完全，在战斗中，焰依然尽可能地发挥自己的力量保护同伴，而在战斗之外，焰用稳重，温柔的态度支撑着同伴们，是队伍中极为可靠的后盾。但是在成熟稳重的背后，焰内心的渴望却无比单纯且极端——如果自身对世界有害，那倒不如自我了断。所幸这种自暴自弃在旅途中被雷克斯所拯救，近乎永恒生命当中的迷茫感情也终于找到了归宿。在焰已经历过的数百年的时光中，虽然与雷克斯一行人相遇的时间只是短短的那一刹那，但却比以前任何一秒的时间都要散发着无比耀眼的光辉，而这光辉无疑也让无数玩家为之倾倒。



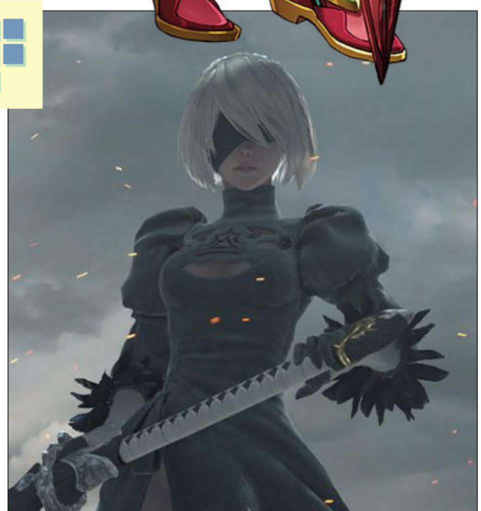
总选举表现：《异度神剑 2》的角色在今年的总选举中大放异彩，而真正拼杀到冠军的焰可谓实至名归。在加冕之路上，先是 8 进 4 时的米法对焰造成了威胁，两人的票数在整场比赛中都非常接近，焰靠着微博的票数才最终取得胜利。而与尼娅在半决赛的对决更是惨烈，凭借着仅仅 200 多票的差距最终获胜。在这两场大战之后，焰的实力被完全激发了出来，所以才会在最后的决赛中碾压 2B 获得胜利。



2B 出自《尼尔 自动人形》

最终名次：亚军

2B 全名寄叶二号 B 型，在角色公布之初不少国内玩家都对“2B”这个简称吐槽过，但是时至今日这个名词最终成为了不少玩家心中的白月光。柔软的短发，小巧的面颊，叫人移不开目光的黑丝与大长靴，清晰展现出身体曲线又不失高贵质感的黑色连衣裙，裙摆上开衩的部分也叫人浮想联翩。真要说起来的话 2B 的装扮在当下的女性主角里并不能说是造型十分开放的设计，但是正因为如此才更能突出 2B 身上那让人欲罢不能的高岭之花气质。柔和又冷冽的声线是 2B 怀抱着自身矛盾的一个象征，她对 9S 时不时会流露出温柔和宠溺的一面，对于任务和人造人的规定她也比任何人造人都上心，处于矛盾之中的她在 9S 危机之时的爆发更叫人动容，让一路伴随着她的玩家们也不由得和 9S 一样喜欢上这个帅气又温柔的小姐姐。



关于 2B 更多的设定和故事，尽在《尼尔 自动人形 美术记录集》

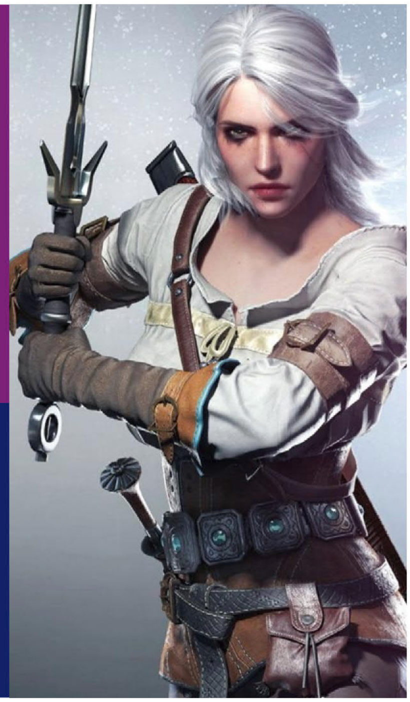
总选举表现：在晋级之路上，2B 所面对的对手都实力不俗。先是与《异度神剑 2》中的花来了一次机器人之间的对决，之后在 8 进 4 中与另一部人气作品《女神异闻录 5》中的高卷杏进行战斗，半决赛时则是面对希里，可以说不少玩家心中的冠军选手都是被这位“死神”击杀的。不过焰在今年的气势实在惊人，2B 离冠军仅差一步实在遗憾。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

希里

出自《巫师 3 狂猎 年度版》

最终名次：4 强



辛特拉的幼狮、时空之女、吉薇艾儿，这些都是希里的名字。作为“《巫师》系列”主角杰洛特“命中注定的孩子”，希里还没有出生，其命运就和杰洛特紧密联系在了一起。这种被命运挑选出来的孩子，除了注定会有非凡的经历以外，被联系在一起的另一人，也将会受到重大的影响。虽然在系列前两作并没有更多的提及，但希里和狂猎一起以线索的形式被多次提及。希里的经历充斥着各种不幸和痛苦，但她同时也是幸运的。拥有上古之血的她在杰洛特死而复生并失去记忆的这段时间通过空间转移来躲避狂猎的追捕，然而在亦父亦友的杰洛特以及其他好友的帮助下，她阻止了第二次天球交汇。在《巫师 3 狂猎》的好结局中，希里放弃了皇位，获得了属于她的佩剑“燕子”，成为了和杰洛特一样的出色的猎魔人。正如《昆特牌》中的希里的卡牌描述一般：“去往何处，何时动身，我自己说了算。”

关于希里更多的设定，尽在《巫师之昆特牌艺术设定集》



总选举表现：借助了叶奈法的力量后，希里成为了《巫师 3 狂猎》军团中惟一进入 8 强的角色。在 16 进 8 战胜了同作品的叶奈法后，希里接下来面对了 A2 和 2B 的双重阻截。A2 并没有造成太大威胁，与 2B 的对决却非常激烈。在一开始的旗鼓相当后，2B 展现出了真正的实力，以 600 票的差距最终将希里淘汰。这位新晋女神并没有在荣誉室中与杰洛特汇合。

尼娅

出自《异度神剑 2》

最终名次：4 强



最初身处敌方阵营，经历种种突发事态后加入主角雷克斯一行的尼娅，其身世有着不亚于雷克斯一行人冒险经历的曲折。难能可贵的是，尼娅善良乐观的天性没有因其沉重的身世而受到影响，虽然外表大大咧咧、不拘小节，但她依然有着女性特有的细腻，并拥有大多数男主角具备的气魄。旅途中她可以做出许多可爱的行为让大家会心一笑，而当雷克斯受到挫折时尼娅会尽心尽力帮助他，对拥有特别力量的“天之圣杯”焰也是毫无隔阂地关照有加。这位猫耳少女除了上述受人喜爱的要素外，最受玩家关注的焦点无疑是其恋爱经历。平常表现似是和雷克斯“称兄道弟”的尼娅在冒险过程逐渐产生恋心，流程后期敞开心扉，一鼓作气告白的场景让人动容。无论结果如何，这位心地善良的优秀女孩必定会带着笑容，找到真正属于自己的幸福，因为她可是我们大家都如此喜欢的尼娅啊。

总选表现：虽然玩家们笑称尼娅为“败犬”，但正是这位“败犬”在本次比赛中展现出了恐怖的人气和实力。小组赛阶段几小时内在微博突破 1000 票的战绩让尼娅的实力初见端倪，而在 16 进 8 的比赛中战胜呼声极高的武见妙让尼娅的实力得以显现。8 进 4 对阵另一名御姐贝优妮塔更是碾压晋级。只是在半决赛面对“正宫”焰才会遗憾退场，但也给对方造成了足够的威胁。败犬之力真的不容小视啊！



高卷杏

出自《女神异闻录 5》

最终名次：8 强



就外形上，高卷杏在《女神异闻录 5》的几位女性主要角色中无疑是鹤立鸡群的存在，作为归国子女，有着部分外国血统的她身材高挑，皮肤白皙，从从事时尚设计工作的双亲那里继承了不少时尚艺术气质，在业余时间还为杂志担当摄影模特。而在怪盗团中以“Panther”为代号的她，怪盗服的设计也是充满了性感元素。虽然这样一个女孩在我们的心目中想必会是非常高冷的存在。但其实并非如此，高卷杏的性格可谓意外的天然单纯，游戏剧情中和祐介的“绘画模特风波”以及怪盗团中和龙司的日常嬉笑怒骂等时常让人忍俊不禁，只是因为外表形象太过出众的关系而被同学所疏远，但其实她的内心还是非常渴求拥有朋友，而她最初加入怪盗团的契机也为了帮助自己在学校中惟一的朋友。在最新作《女神异闻录 5 星夜热舞》中杏也同样和怪盗团的同伴们一起，自东京街头的“舞林大赛”中大展身手。

总选表现：作为《女神异闻录 5》在 8 强中的惟一一名角色，高卷杏被《女神异闻录 5》的粉丝寄语了厚望，毕竟上届的冠军正是来自于《女神异闻录 5》的新岛真。不过，即便击败了艾丝蒂尔，面对近两年大热的 2B 依然还是败下阵来。只能说风水轮流转，今年《女神异闻录 5》中各角色的表现都非常可惜。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



A2

出自《尼尔 自动人形》

最终名次：8 强

总选表现：对于没有玩过《尼尔 自动人形》的玩家来说，对于 A2 的了解远不及 2B。因此 A2 在本次总选举中并没有展现出太强的实力。无论是对阵特莉丝还是不知火舞，A2 的胜利都不够精彩。不少玩家期待的 2B 大战 A2 也因为希里的出现而没有发生。

A2 正式名称寄叶 A 型二号，《尼尔 自动人形》的三位主角之一。在设定上 A2 有着和 2B 一样的身高和外貌，当然并不包括体重和三围（详情可以去查看 UCG 和天闻角川合作出版的《尼尔 自动人形 美术记录集》）。虽然有着和 2B 一样的外貌，但是两人之间的性格却是有着天壤之别，如果说 2B 是温柔的高岭之花，那么 A2 更像是孤傲的独行侠。并不拘泥于人造人“不能拥有情感”这一规定的 A2 有着十分丰富的情感：被总部背叛的憎恨、对过去同伴的缅怀、对 2B 临终托付的重情重义以及面对 Pod 死缠烂打时的不知所措等等。不拘小节的个性，偶尔没耐心的窘迫样子，再加上时不时流露出的柔情，让她比起大多数人造人都更贴近“人类”的感觉。

关于 A2 更多的设定和故事，尽在《尼尔 自动人形 美术记录集》



贝优妮塔

出自《猎天使魔女 2》

最终名次：8 强



自 2009 年《猎天使魔女》问世以来，这位前凸后翘的黑发魔女便俘获了不少玩家的芳心。作为暗影魔女一族最后的后裔，出于本能以及为了寻找自己的记忆而不断猎杀天使，依靠自己乌黑的长发作为武器与衣服，战斗时宛如舞蹈，善用各种重口味的处刑道具拷问敌人，随着连招逐渐华丽而半裸露的身体更是成为了游戏中一道独特的风景，强大的实力与高傲不拘的性格无不散发着她的个人魅力。一代剧情主要围绕她的身世展开，二代则进一步说明了世界观以及将贝优妮塔的隐藏身分揭开，使得这名“动作巨星”蒙上了一些神秘色彩，令人更加期待即将在 NS 平台发售的系列第三作的剧情，并且即长发与短发后又会以怎样的造型登场也令人期待。

总选表现：贝姐在本次总选举中最精彩的表现便是在 16 进 8 的比赛中战胜了劳拉，并且还是足够振奋人心反超与绝杀。本以为贝姐在这一战之后会高歌猛进继续向前，但却被今年的黑马尼娅击败。贝姐：等《猎天使魔女 3》发售了，你们都得败于我的枪下！



米法

出自《塞尔达传说 旷野之息》

最终名次：8 强

对于许多驰骋在海拉鲁大陆的玩家来说，每当在战死之际听到那句“由我来守护你”时，心情总会变得十分复杂，因为这免不了让人想起那位叫做米法的女孩。她是林克的青梅竹马，和心系天下的塞尔达不同，这位人见犹怜的鱼人公主所做的一切几乎都是为了林克：为他疗伤、亲手为其缝制合身的铠甲、学习操控神兽并最终成为四英杰的一员……她对林克的爱恋是如此的青涩而纯粹，即使后来天人永隔，也要化为祝福之力默默地守护在他身边。只可惜，正如童话故事的主角永远是勇者和公主，配角的命运往往无人问津；海拉鲁大陆最遥远的距离，也莫过于所有人都知道米法喜欢林克，但惟独林克却对此一无所知。或许有一天，这个在米法的守护下一次又一次死里逃生的榆木脑袋终于开窍了，当他再次回到早已雨过天晴的卓拉之地时，是否还能再见到那个对他总是温柔以待的魂灵？是否可以听到那句未曾说出口的告白呢？

总选表现：当米法和塞尔达公主正面对决，按照常理来说得是正牌女主角塞尔达公主获得胜利。但在本次的 16 进 8 比赛中，却是米法获得了最终的胜利。能取得这样的结果并不意外，毕竟米法是从死亡之组中杀出来的，其人气可真是实打实的。如果没在 8 进 4 时碰上本届的冠军焰，也许米法将能够走得更远。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

男子组战报

男子组预选赛赛况

与女子组日系角色占据了大部分相比，男子组预选赛则多了不少美系硬汉。其中最典型的则为 DAY2 组的对决，“战神和他的老父亲”、《底特律 化身为人》中的帅哥、《潜龙谍影 V 终极版》中的硬汉，这些够 MAN 的角色在该组中同台对决。最终，“遇神杀神”的奎托斯再次杀出重围，而日系硬汉“背锅侠”桐生一马则紧跟其后。另外，“真战神”阿特柔斯也获得了第三名的好成绩。DAY4 组同样有不少美系角色，而四骑士——索拉尔、阿尔特留斯、洋葱骑士、铲子骑士的对决更引人关注。虽说洋葱骑士成为了四骑士之首，但与该组的第一名但丁的人气相比还有着不少差距。

男子组的 DAY1 组聚集了任天堂的人气角色以及格斗游戏中的老牌人物，即便八神庵与草薙京在中国玩家心中的地位很高，但在人气比拼上还是“绿帽子”林克和“红帽子”马力欧更胜一筹，两人以一二名的成绩携手出线。DAY3 组和女子组的 DAY1 组情况类似，是以“《女神异闻录》系列”和“《最终幻想》系列”为主的日系 JRPG 大对决，但有所不同的是，《女神异闻录 5》的男性角色并没有像同作品的女性角色一样获得巨大的领先优势，他们受到了克劳德和塞菲罗斯的猛烈攻击。不过，被“正名”的雨宫莲还是以较小的优势领先克劳德获得了本组的头名。



男子组复活赛赛况

由于赛制的变化，10 人争夺 4 个名额的复活赛非常激烈，男子组的复活赛更是异常焦灼，直到最终票数统计完毕，第一名和最后一名的票数仅差 181 票，因此前四名的差距并不大。在去年的比赛中就展现出超强人气的约修亚在男子组的复活赛中率先突围，不过他仅仅领先巴耶克 8 票，如果比赛时间再多出那么几分钟，谁胜谁负还真不好说。与前两名相比，票数相差 90 多票的山姆大叔稳居第三名的位置，汪达紧随其后拿到了最后的门票。不过汪达仅仅只比阿尔特留斯多出了 4 票，再给比赛几分钟的话，阿尔特留斯说不定真的会从深渊杀回来。

男子组小组赛赛况

从小组赛开始，引入了本届总选举全新的“微博投票”赛制。本以为微博票数 0.2 的系数对战局不会有太大影响，但事实却并非如此。从复活赛杀出来的约修亚进入了男子 A 组，不过他遭遇了但丁和萨菲罗斯的双重阻截，和 47 一起在 A 组中被淘汰。由于 B 组中有着克劳德这位上届总选亚军的人气选手，因此 B 组成为了争夺第二名的一组。即便《刺客信条》和《神秘海域》比《仁王》更有知名度，不过巴耶克和山姆都不是这两个系列中最出名的角色，《仁王》的威廉也因此成为了 B 组第二名，当然这之中也有光荣特库摩官方微博拉票的功劳。

C 组中马力欧的人气无人可以撼动，超过第二名一倍多的票数率先突围。喜多川祐介和坂本龙司这两位角色的微博票数比汪达高出不少，综合统计下来坂本龙司更胜一筹，获得了本组第二。D 组中雨宫莲、9S、赵云和艾吉奥都有着不俗的人气，而雨宫莲保持了自己海选时的强势表现，在网站和微博投票中都分别拿下了第一名。艾吉奥在这组中展现出了不俗的实力，领先赵云 500 多票出线。

C 组中的马力欧以碾压的态势出线后，E 组中的林克同样碾压出线。手提大斧的康纳“康师傅”成功砍翻八神庵和成步堂龙之介，夺下了第二名并成功出线。另一位手持大斧的狠角色奎托斯在 F 组大杀四方，在网站和微博均取得领先后轻松出线。来自于《异度神剑 2》的莱克斯虽然被不少玩家给予了厚望，但却不像同作品的女性角色那样高人气，被毒蛇抛在了后方。至于总票数没有过千的隼龙，也只能怪《忍者龙剑传》不出新作了。

在奎托斯顺利晋级后，我们的“真战神”阿特柔斯没有辜负这个称号，在 G 组中以第一名的成绩顺利晋级。而面对隆和草薙京两位格斗游戏的角色，洋葱骑士很轻松地取得了胜利，看来即便是面对格斗高手，“灵活的胖子”也能从容应对。H 组桐生一马对上了真岛吾朗，不过显然“真·背锅侠”的桐生一马人气更高，而真岛吾朗又再次被诺克提斯王子击败，不得不和普莱斯一起遗憾退场。



男子组淘汰赛赛况

16 进 8

在男子组的 16 进 8 淘汰赛中，大部分都是没有太多悬念的对局。但丁领先威廉 2000 票以上晋级，马力欧超过了艾吉奥 1000 票，林克以接近 1400 票的领先战胜毒蛇，“斧头帮”的康纳则被同为“斧头帮”的奎托斯以接近 3000 票碾压，而桐生一马和洋葱骑士的对决也没有擦出什么火花，桐生大哥以 1000 票以上的优势取得了胜利。惟一让人觉得能够同等级对决的则是阿特柔斯与诺克提斯，即便诺克提斯在微博票数上有所领先，但网站票数的落后使得他还是败在了这位新晋战神的手中。另外，16 进 8 中的几组同作品对决引人注目。克劳德对阵萨菲罗斯，虽说两人在游戏中打得难解难分，但人气对决上则以克劳德领先 1200 多票获胜。雨宫莲对阵坂本龙司，不好意思阿龙，咱们的莲莲碾压你了。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

8 进 4

从 8 进 4 开始，战局就逐渐激烈了。但丁是第一个给马力欧造成一些麻烦的家伙，但这种麻烦并没有想象中的那么多。马力欧在网站上领先但丁 600 票，而在微博票数上更是大比分领先。即便但丁是恶魔猎人，在善良的水管工面前也没办法施展他那些帅气的战斗技巧。

大家都戏称阿特柔斯为“真战神”，但碰到了久经沙场的林克后还是显露出他“BOY”的本质。林克领先阿特柔斯超过 2000 票，这让阿特柔斯只能哭着回去叫爸爸，不知道老战神能不能帮他的儿子报仇？

克劳德碰上雨宫莲，这可以说是《最终幻想VII》和《女神异闻录 5》这两款 JRPG 的正面对决。即便《女神异闻录 5》这两年风头强劲，但让雨宫莲和电子游戏的标志性男神克劳德相比还是差了不少。克劳德已超过 500 票的优势获得胜利。

奎爷儿子被林克战翻，奎爷暴怒，并把自己的对手桐生一马给“暴打”了一顿。虽说桐生一马也够爷们，但与从来不“背锅”，只会把锅打破的奎爷相比在人气上还是差了一截。奎托斯以 2000 票以上的优势取得胜利。



半决赛

当林克对上马力欧，谁才是任天堂真正的头牌明星？无论是 2018 年两位角色在游戏中的表现，还是两人的历史影响力，不少玩家都对这场旷世大战充满了期待，但结果却以林克压倒性的胜利收场。在一开局林克便取得了巨大的领先，并在比赛中不断扩大这一领先优势，最后以接近 2000 票的优势没有给马大叔丝毫的面子。看来在绿帽子和红帽子中，玩家们果然更喜欢绿帽子啊！（误）

男神对上战神，事实证明，在玩家心中绝对的实力比冷酷的颜值更加重要！即便克劳德在原作中同样战斗力超群，但与真战神相比竟无一战之力。奎爷更是成为了当前淘汰赛阶段惟一拿下 4000 票以上的角色，近 2000 票成绩的克劳德望尘莫及。



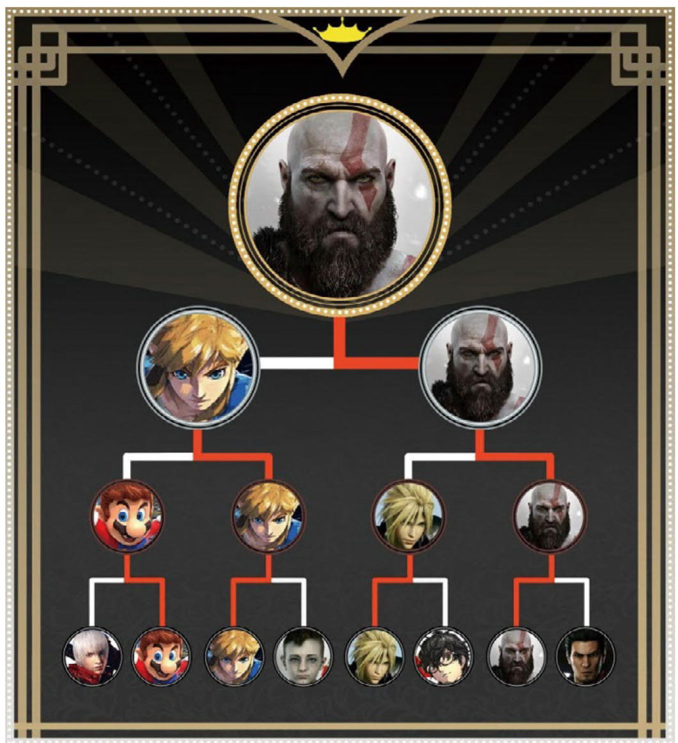
决赛

当奎托斯和林克在决赛中相遇，两人的对决便不再仅仅局限于角色之间，角色所代表的的主机阵营赋予了这场投票更多的意义。也许正因为如此，双方的支持者爆发出了惊人的动力。而对于总选举来说，几乎一路秒杀对手的两人终于是碰到了旗鼓相当的对手。

在战斗初期，奎托斯在网站投票上建立优势，而林克则是在微博投票上领先对手。不过奎爷的支持者似乎不愿意就这样将微博这一“城池”拱手相让，他们发起反击，并让奎爷在微博上的票数与林克逐渐缩小。在第二天中午，奎爷微博的票数终于追平林克，两人的票数不断交替上升。不过即便林克在最后取回了自己的微博票数上的优势，由于奎爷在网站票数上 500 票的优势，已经无力再战，最终还是败于奎托斯的“斯巴达之怒”下。

奎托斯如此愤怒的原因并不是没有来源，毕竟林克曾经淘汰了阿特柔斯。看来在作为战神的同时，奎托斯还真是一位好父亲。





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

女子组战报

女子组预选赛赛况

由于预选赛原则上会将出自同作品、同系列、同类型游戏的角色尽可能安排在同一场次，因此预选赛便成为了作品与作品之间的对抗。角色们都是组团共同作战，这使得每个组别的竞争都异常激烈与好看。比如预选赛女子组的 DAY1 组，就是“《女神异闻录》系列”与“《最终幻想》系列”的正面对抗，而《DQ11》和《闪之轨迹III》的几名角色则穿插在其中，再加上《绯夜传说》以及《伊苏VIII 丹娜的陨涕日》等作品，DAY1 组就是一场日式 JRPG 女性角色的大乱斗。从结果来看，《女神异闻录 5》中的角色在 DAY1 组中表现出色，5 名角色均进入了下一轮。诸如闪电等《最终幻想》的角色也取得了不错的成绩。

其他三组的情况，DAY2 组的关注点聚焦到了《尼尔 自动人形》和《白色相簿 延长版》的对决上，四名角色都有着极高的话题度，不过 2B 和 A2 在人气上更胜一筹。与前两组全部都是日式游戏角色不同，DAY3 组则聚集了几乎全部的美式游戏角色，劳拉作为美式游戏女性角色的代表人物以第一名的成绩出线，新生代女神希里则紧跟其后。DAY4 组则可以说是任系角色的对决，其中《异度神剑 2》和《塞尔达传说 旷野之息》的角色表现优异。



女子组复活赛赛况

与男子组复活赛的紧张激烈相比，女子组的赛事则要明朗不少。女子组中凯特、艾丝蒂尔和丹娜早早便确定了优势，她们的最终票数均领先第四名 100 票以上，而最后的悬念也就只有这第四名会被谁拿下了。亚萝伊、莉莉艾、克洛伊和艾拉尼亚这四名角色为了仅存的晋级名额而战，四人的竞争非常激烈，特别是莉莉艾和克洛伊最终的票数只差两票。不过最后亚萝伊还是以近 20 票的差距取得了胜利，力压其他竞争者获得了 32 强最后的一张门票。

女子组小组赛赛况

对于女子 A 组来说，就是白金工作室的胜利！2B 的人气有目共睹，贝姐也是拥有不俗的人气。即便奥村春和露娜都取得了不错的成绩，但与两位白金女神相比还是败下阵来。有着劳拉的出赛，本以为 B 组的头名毋庸置疑，事实也确实如此。让人意外的是第二名的花在微博票数上超过了劳拉，并取得了大幅度的领先。第三名尼禄和花的竞争非常激烈，直到最后一天晚上花才再度逆转，一波增势取得了出线名额。至于落寞的宝琳，只能大叫一声“哦，马力欧”了。

《女神异闻录》的人气角色和《异度神剑 2》的人气角色在女子 C 组正面对决，这可以说是小组赛中足够激烈的一场大战。在一开始时，高卷杏在网站投票上拉开同组的其他人一大截，但尼娅在微博上的票数却突然爆发，仅仅几个小时就突破了 1000 票，虽然最终合计票数还是差了高卷杏 28.2 票，但尼娅的实力在这场比赛中初次显现。而对于同组被淘汰的凯特和接待员来说，也只能看着这两位神仙打架了。D 组方面，《女神异闻录 5》的武见妙取得了绝对的优势，票数成绩更是让人震惊。同为《女神异闻录 5》的佐仓双叶表现同样不俗，但从复活赛杀出来的艾丝蒂尔越战越勇，战胜双叶顺利晋级。春丽作为格斗游戏的角色同样没有避免被淘汰的命运，

在 E 组的厮杀中，A2 对上了特莉丝。虽说两人早早甩开了同组的其他对手，但对于头名的争夺持续到了最后一刻才分出胜负。A2 以不到 50 票的优势获得了最后的胜利。《女神异闻录 5》的又一名女性角色东乡一二三和《伊苏VIII》的丹娜遗憾出局。看了 F 组中焰的表现，不得不感叹《异度神剑 2》的高人气，焰以决定性的差距成功突围，留下了其他三名角色进行厮杀。闪电和不知火舞的竞争异常激烈，可以说她们都不仅仅只是为了自己而战。不知火舞最终以 44.2 票的微弱优势突围，成为了格斗游戏角色中仅存的希望。而随着闪电的淘汰，“《最终幻想》系列”的女性角色全部出局。

G 组方面，希里和塞尔达公主的出线没有太多悬念，毕竟两人在预选赛阶段的表现就足够出彩，亚萝伊和卡拉只能遗憾出局。H 组可以说是整个小组赛中最惨烈的死亡之组，米法、叶奈法、Quiet、光这四名角色都来自于人气极高的游戏，并且本身也是游戏中的重要角色。四人在最后的总票数相差不算太大，在海选中就拿过第一的种子选手米法首先突围，紧随其后的则是相差 150 票左右的叶奈法。光的出局让人遗憾，但好在还有焰可以继承光的意志继续前进。

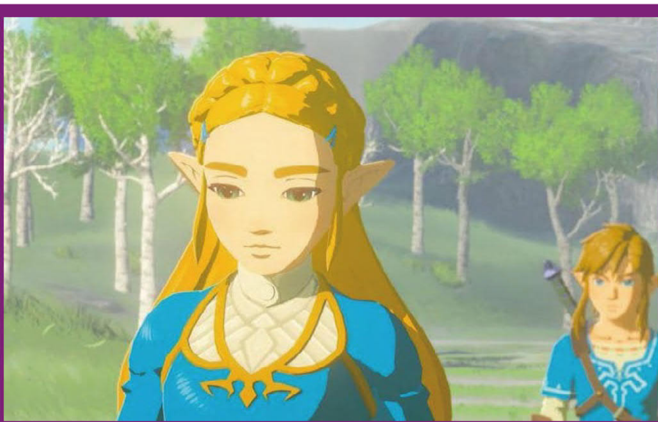


女子组淘汰赛赛况

16 进 8

与男子组 16 进 8 大部分都是碾压局相比，女子组的比赛则有不少势均力敌的激烈对决，当然碾压局同样存在。2B 与花可以说是机器人之间的对决，2B 拿下了 69.29% 的网站投票，虽说花在微博投票上扳回了一些，但对于总票数的影响微乎其微。高卷杏和艾丝蒂尔的对局和上一场有些相似，艾丝蒂尔在微博投票上稍有优势，但还是免不了回家找约修亚的命运。劳拉与贝优妮塔的对决非常激烈，双方在一开始难解难分，劳拉在之后取得了一定优势，但在最后几小时被贝姐奋起直追，在最后一小时贝姐已经将票数追至个位数并最终实现翻盘。武见妙和尼娅的对决同样激烈，但在尼娅反超武见妙后便一路领先并取得胜利。为了守住格斗游戏最后的荣光，不知火舞在面对 A2 时英勇奋战，不过并没有实现逆转。至于焰和特莉丝的对决，则是以焰的碾压获得胜利。同作品的对决在女子组 16 进 8 中同样出现，希里和叶奈法看起来就像是母女大战，不过代表着希望的希里还是更胜一筹，领先近 900 票的优势巨大。至于米法和塞尔达公主的对决，更像是真女主角之争（女装林克：我才是女主角），由于米法在《旷野之息》中的出彩表现，米法更受玩家们的喜爱。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



8 进 4

《女神异闻录 5》的女性角色从上一届总选开始就人气颇高，不过在本届的小组赛结束后就只剩下了两人。随着高卷杏负于 2B，《女神异闻录 5》的女性角色在本届比赛中全部退场了。2B 能领先高卷杏 1100 多票出乎了不少人的意料，而高歌猛进的 2B 还能走多远呢？

在 2B 率先晋级后，玩家将关注点都放在了同作品的 A2 上。A2 面对的对手是《巫师 3 狂猎》中的希里，在被对手在网站投票中领先 1000 票后，整个战局失去了悬念。就看下一轮是希里连杀，还是 2B 为 A2 复仇了。

御姐对上萝莉，贝优妮塔对阵尼娅，本以为会势均力敌，但却以尼娅的完胜收场。无论是网站还是微博投票，尼娅都与贝姐拉开了差距，而贝姐也没有在最后进行反击，“败犬”尼娅可谓是越战越勇。

同为任天堂的角色，焰和米法在网站的票数十分接近，大多数时候的差距都没有超过两位数。不过在微博上，焰与米法拉开了明显的差距，并靠着微博的票数获得了最终的胜利。《旷野之息》的女性角色全部出局，而焰与尼娅则会师半决赛。

半决赛

2B 对上希里的比赛并不像男子组的比赛那般实力悬殊，所以两人对决的结果非常有悬念。比赛一开始，双方还是势均力敌，但一旦当 2B 开始发力并建立了领先优势后，希里就再也追不上了。面对最终超过 600 票的劣势，希里只能无奈告别赛场，目送 2B 继续晋级。

与 2B 与希里的对决相比，尼娅和焰的内战更引人关注。在整场比赛中两人的票数都非常接近，在交替领先的情况下不分上下。在数小时的对决后，焰慢慢建立起了自己的优势，但仅仅只有 100 多票的优势。不过就是这 100 多票，让尼娅很难逾越，即便是在微博投票上取得了少许领先，也很难最终扭转战局。再一次，尼娅迎来了失败，看来“大家”并没有将尼娅放在“喜欢”的第一位啊。



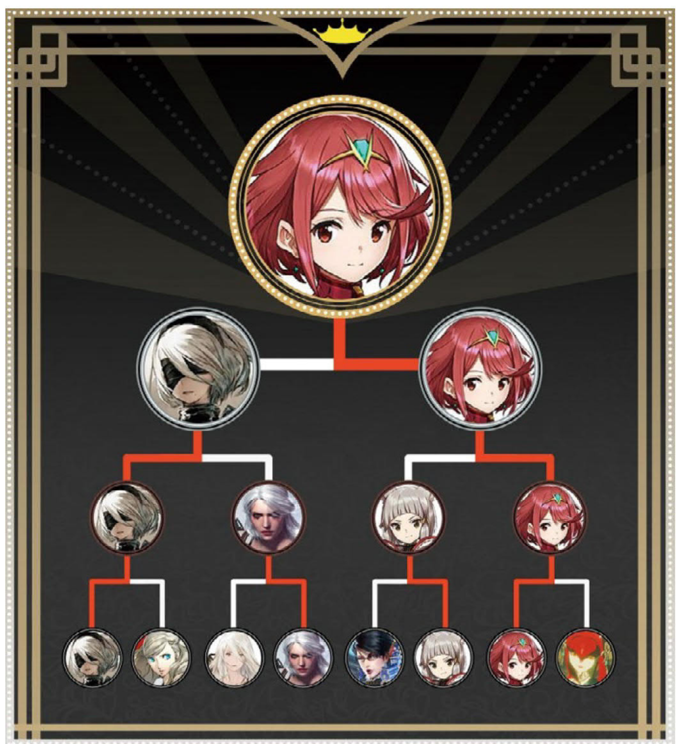


决赛

与男子组决赛的意义非凡相比，女子组决赛除了是角色间的对决外，也有着另外一层含义，本战可以说是两种爱好（你们都懂得）之间的对决！纵观整个总选举，女子组的比赛普遍比男子组好看，不过在决赛却颠倒了过来。不同于男子组决赛的势均力敌，女子组决赛很早便失去了悬念。

焰不仅仅在微博上以 3000 多票领先 2B，更是在网站投票上有着不小的优势。虽然 2B 在网站投票上进行了追赶，但无奈票数相差太大，焰最终以 1200 票以上的优势碾压获胜也出乎了不少人的意料。现在你们知道了广大玩家在这两种爱好上更倾向于哪一种了吧！





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

大家好，我是卡卡。“天下聚会”栏目有一段时间没在杂志上和大家见面了，不过这并不是因为一直没活动，只是因为时间、赞助商等多方的因素，才没有期期和大家见面。这里我们可以和大家透露一下今年接下来的安排，我们预计会在深圳、上海、北京、广州、云南、武汉、西安、成都等地开展活动，详情还请继续关注 UCG 官方微博微信以及天下聚会。

天下聚会订阅号

GFC 会玩嘉年华

UCG 天下聚会成都站

在学生党的末日即将来临之时，也就是作为暑假最后几天的 8 月 25 日～26 日，“会玩嘉年华”GFC（Game Fair Chengdu）在成都少城视井文创产业园（近宽窄巷子）如期举行。“会玩嘉年华”囊括游戏动漫潮流市集，演播厅主题活动及游戏体验互动专区三大板块，是一场名副其实的游戏动漫盛会。

8 月 25 日活动包括一场会玩 Cosplay 表演赛、由小旭音乐工作室带来的流行文化国风音乐会，以及索饭们期待关注的“PlayStation 官方粉丝活动”。下午 1 点左右，PlayStation 的官方粉丝活动在演播厅举办。第一排座位附近有一大群玩家，中间被围着的是这次见面会的核心人物——SIE 上海负责人，添田武人先生。被称作“五仁叔”的添田总依旧那么 nice，和热心的玩家们相聊甚欢，亲切地为玩家们签名及合影。发布会，分别展示了即将推出国行版本的 3 款游戏：《漫威蜘蛛侠》、《NBA 2K19》、《西游记之大圣归来》。之后的环节是邀请在场玩家上台进行表演赛，包括《街头霸王 V》、《NBA 2K18》以及《特技摩托 聚变》。近期最为热门的 PlayStation 相关产品莫过于蓝色透明的“PS4 五亿限定机”，这次见面会也拉来了一台重金难求的国行限定版作为活动礼品，现场购机的玩家有机会直接升级成限定。这个“升级”资格最终由五仁叔在舞台抽签决定。只见那位被抽中的幸运玩家一路狂飙跑上舞台，激动地险些当场摔一跤。





▲嘉年华地点，这面海报墙有印象是不是特别带感？

◀票都激动地拿不稳的被抽中升级资格的玩家。

▼添田武人先生与他UCG的迷妹。



▼添田武人先生亲临UCG天下聚会主机活动区。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





▲《铁拳7》比赛的两名小参赛者。

◀《马车8》获奖者大合影。

本次活动的主办方极客堂携手 UCG 天下聚会、HCLand 一同打造游戏体验互动专区，将复古和现代相结合。UCG 天下聚会成都站这是第一次与玩家正式碰面，此次活动与民间玩家组织“HCland”一同倾情打造，HCLand 由一群驻扎在成都的复古玩家自发组成的民间组织，同 UCG 天下聚会宗旨一样，为玩家们打造一个健康的游戏氛围。在这里更为玩家们呈现了很多平时难得一见的经典主机与外设可供体验，尤其是配备的复古 CRT 彩色监视器，经典的平面、像素风游戏，复古情怀满满。添田武人先生在结束了演播厅活动之后，特意来到 UCG 天下聚会活动现场，与玩家们互动，更是对我们《游戏机实用技术》杂志在业界的影响力表示肯定，对 UCG 天下聚会活动进行赞许。最欢乐和带动全场气氛的当然是舞力全开了，现场一直充满着欢乐的气氛。

此次 UCG 天下聚会特设《马里奥赛车 8 豪华版》及《铁拳 7》作为比赛项目，而八位堂和零机壹动特别为 UCG 天下聚会成都站的玩家们提供了丰盛的比赛奖品，为此次活动增添了更浓郁的比赛紧张气氛。比赛下午 4 点开始，《马车 8》真不愧是战略级的派对神作，现场玩家无论男女老少都纷纷加入其中，令人意外的是人气主播黑桐谷歌也加入了比赛行列，经过几轮激烈的欢乐角逐，最终果然还是由黑桐谷歌赢得了冠军。《铁拳 7》的比赛场面就激烈紧张很多，一招一式都牵引着大家，比赛中更是有两个年仅六七岁的小“铁匠”加入到比赛队伍中，其中有一名还进入了前 5 名。在场的玩家们瞠目结舌之余，也对其家教产生了浓厚兴趣。（笑）

除了激烈而不失友好的比赛之外，会玩嘉年华还设有游戏动漫潮流市集。这里有游戏相关的有趣周边，也有钢铁月球的美漫、电玩书籍，1 ∶ 1 的元祖洛克人可穿戴头盔，Capcom 官方的怪物猎人噗吱猪玩偶、“月下”主角阿鲁卡多雕像、“街霸”复古版角色败北优盘……稀有的高级货这里都有哦。

为期两天的嘉年华落下了帷幕，今后我们还会继续为成都玩家和全国玩家营造更多的游戏竞技体验和丰富的游戏文化活动。天下玩家是一家，带上你的人，带上你对游戏的热忱，一起加入 UCG 天下聚会大家庭吧！



■《铁拳 7》激动人心的决赛现场。



■《马车8》决赛中……



■《铁拳 7》激战后的最终获胜者。



■夜已深，依旧专注游戏无法自拔的玩家们。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博 http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号 UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来通讯地址


画师：木仙

★下期 UCG 将是东京游戏展特刊。今年的东京游戏展与往年相比，最大的不同就在于任天堂重新参展。虽然这个参展和传统意义上的参展不太一样，但也是值得关注的动态。下期也是 UCG 连续第 15 年前往东京游戏展，除了展会该有的内容之外，届时还会有一个特别企划，敬请期待。

★东京游戏展之后就是十一，不知大家有没有计划好到哪里去玩啊？国庆期间在全国各地都有各种游戏展漫展，UCG 也会以各种方式参与其中。详细情报请大家关注 UCG 的官方微博微信，一旦有新消息就会第一时间告诉大家。

★ 8 月份，UCG 在索尼的帮助下，采访了多家参与索尼中国之星计划的中国游戏公司，对它们已发售和制作中的众多游戏进行了报道。由于索尼方面的要求，大家关心的这些内容将刊登于 9 月下旬出版的《PlayStation 专门志 Pro 5》，请大家多多支持中国游戏。

微信 LYF：我想问一下为什么 UCG 的发售表里没有《命运 2 遗落之族》呢？虽说这游戏现在口碑的确很差了，但还是有不少死忠比如我很关注的。不说了，越说越想哭。

纱迦 首先需要说明的是，由于篇幅的关系，UCG 的发售表从来都不是完整的发售表，并不是所有的新作都会收录在内。像日系美少女 / 女性向文字冒险游戏我们基本上都没有收录，至于廉价版、年度版、DLC 合集，只要不是机种发生变化，我们原则上也不会收录。《命运 2 遗落之族》这样的大型 DLC，我们仅在有篇幅的情况下才会收录。由于每年下半年是游戏最多的时候，因此 DLC 内容只能忍痛割爱了。像《异度神剑 2》、《COD 二战》等游戏的大型 DLC 同样没有收录，这也是一个道理。总之，在大家理解的同时，还请各位见谅。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

编辑部 游戏风向标

漫威蜘蛛侠 | **6人**

六等星 果汁 三日月 稀饭 梦叶 松风 实习编辑

楚门的世界，大海之外皆是幻影

——六等星废了九牛二虎之力终于从海岸边跳到了水域外的船上，结果不仅没有实体建模落入海中，船上人的建模也是惨不忍睹。

小龙咖啡馆 | **3人**

秋沙雨 三味线 水无月

龙骑士的实力<龙的轻轻一击

——骑着龙的时候一只猪都撞不死，而命令龙狩猎的时候它能把体型有它五倍大的猪给一击干掉。秋沙雨感觉仿佛当了个假的龙骑士。

神界 原罪 II | **3人**

三日月 余烬 稀饭

绝了，这还是我第一次遇到英文要求这么高的中文游戏。

——本作的某个谜题本来需要玩家通过单词首字母来解谜，然而中文版却因为词语全被翻译成中文，导致玩家还需要反过来把中文翻译回英文，着实让三日月我哭笑不得。

信使 | **3人**

纱迦 三味线 松风 实习编辑

说好的能看透黑暗的真视之力，就是个蜡烛？

——满以为真视之力是一种方便收集的能力的纱迦，在获得之后感觉上了大当。

刃之异邦人 | **3人**

纱迦 番茄沙司 实习编辑 松风 实习编辑

这应该是我玩过所有格斗游戏里连招挑战最简单的一个了。

——花30分钟就打完全部人的连招挑战的纱迦如此感叹。

火影忍者 新忍出击 | **3人**

北山杉 六等星 余烬

没有什么事情是搓丸子解决不了的，如果有，那就再搓一个。

——挨个试了一圈忍术后，发现还是螺旋丸最好用的北山杉说道。

微信 笑横云：小编小编如果要成为像你们一样的编辑应该是什么专业呢？

余烬：真要说和游戏编辑对口的专业的话，目前国内还真没有。不过如果是英语、日语、传播学、新闻学这些专业的话，成为游戏编辑后能有不少优势，毕竟我们的实质还是媒体，特别是现在也有了不少新媒体的相关工作。

三味线：传播学毕业生现身说法，实际操作起来很多书本上的知识并需要灵活运用甚至改变。所以选传播学和新闻学得三思。

番茄沙司：日语专业毕业生现身说法，和真的在日本待过几年的同事相比，即便是过了N1也差好大一截。所以选日语或者英语得想清楚了。

余烬：所以说，专业其实并不是必要的因素，对于游戏的了解和爱才是最重要的啊！

微信 C_Young：NS上出了怪物猎人GU，会更新中文版，想问下贵刊会出中文版的攻略书么？谢谢！找遍淘宝都是日文的。

乌冬：毕竟内容是和《MH××》一样的，所以应该不会再出一次攻略本，有需要的话可以参考之前日版的攻略，UCG在415期，《掌机王Plus》在第6辑。

Email：高三党决定暂时放下手柄应付高考，日后想进入游戏业……咳咳，现在游戏作品质量越来越高，但是不玩老游戏的话总感觉对游戏发展的了解有不少欠缺，然而老游戏数量众多，补起来恐怕十分困难，不知小编们能否推荐一些有代表意义的作品呢？（尽管来吧，养肝一年，用肝……）

纱迦：你这个问题问得好，那么先从FC上的《超级马力欧兄弟2》也就是俗称的"踩蘑菇"开始玩起吧！这可是游戏史上公认的经典。等你能够打过8-4了，再就可以去玩玩FC上的《勇者斗恶龙》初代，这是日式RPG的始祖。接下来是全中国人民心目中的第一神作《魂斗罗》，也是FC上的，打完初代还有个2代……其实我的意思是你没必要那么折腾，古人云，逝者不可追，来者犹可待。建议你想玩什么新游戏就玩什么新游戏，在你玩的过程中一定会了解到很多老游戏的名字，这个时候你再有目的性地去重玩，效果会好得多。

Email Sr_Wilde：小编们好！最近我听说2019年下半年到2020年这段时间，任天堂可能会出一款NS的增强版的主机，不知道你们怎么看呢？我明年高考，想在高考完后想立即入手NS。听到这个这个消息后我有点犹豫，想着要不要等这款主机，但是高考完的那个暑假我又很想入手NS。小编们能不能给点建议呢？

余烬：从时间上算的话，NS在2019年下半年到2020年这个时间段推出NS增强版，算是比较合理的。再加上2019年NS的作品应该都蛮不错，比如《精灵宝可梦》的新世代作品，再推出一款增强版主机拉动销量并不是没有可能。当然这只是"我比老任懂营销.jpg"。但不管怎样，任天堂在推出新主机之前肯定会先宣传，如果明年暑假老任对新的增强型NS开始宣传了，可以先观望下增强型NS多了那些功能和变化。如果明年暑假增强型NS还没有消息，那也不用等了，早买早享受总是不亏的。

Email hyq717828：因为最近工作繁忙，抽不出时间来写邮件，正好问问编辑们，今年3月中旬休假去西班牙玩了几天，在位于巴塞罗那加泰罗尼亚广场旁边的大英百货买了一台Xone X，折合人民币3100左右，这价格合适吗？

有趣的事：上期还是前一期杂志中编辑们去上海看CJ坐飞机来回的奇闻逸事，令我想起了两年前（2016年）去澳大利亚新西兰旅游出发和返回的奇闻：出发日期为2016年10月18日，所乘航班为KA901（北京飞香港，港龙航空）。正常起飞时间为13点半，结果当天赶上神州十一发射，国内国际航班延误一小时，导致下一段CX111（香港飞悉尼，国泰航空）差点没赶上，正常到香港机场有俩小时时间，要命的是香港机场有二次安检，安检完后只有10分钟时间赶到登机口，从一号登机口到50号登机口我到现在都不知道自己怎么过去的。

回程更歪：领队通知从新西兰奥克兰机场回香港的那趟飞机飞行时间比较长，因飞机老旧（空客A340），得飞12个小时，有岁数大的老人得注意身体按时吃药。到了机场办完登机手续后到登机口等半天不让上飞机，告知有当地媒体在里面拍摄。待记者出来后询问得知：我们这趟乘此航班回香港的乘客们将乘坐全新的空客A350客机，并且是首航（First Fly），本次航班只用了9小时就到香港了。

今天9月3日和明天4日，北京正召开中非峰会，下个月十一假期结束后将再次乘坐国泰航空去南非旅游，可能在南非买游戏，编辑们能介绍一下在南非买的游戏能在欧版机（天蝎）和港版机（PS4）、美版机（PS4 Pro）上运行吗？

纱迦：看你说了这么多坐飞机的趣事，我也说一个吧。有次坐飞机到香港，飞机明明飞到香港机场上空了，但就是不降落，只是一遍遍地在天上盘旋。这时我旁边一位小姑娘就问家长："为什么飞机不下去啊？"结果旁边一个中年大叔冷静地抢答："因为要把油耗得差不多。"小姑娘再问："为什么要把油耗得差不多呢？"大叔回答道："这样降落的时候即使出事飞机也不会爆炸。"然后小姑娘就哇的一声哭了出来……言归正传，目前的PS4不锁区，无论什么版本的主机都可以读取任意国家/地区的光盘游戏。只不过南非版游戏不一定有中文，这点还请注意。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.UCG.cn
UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

小编微分享

关于低价服

文：纱迦

在暑期特刊里，我们曾经为大家介绍过关于 Xbox One 低价服（如阿根廷、土耳其、埃及等）的事情。因为 Xbox One 支持一个账户在多个国家 / 地区消费，而且购买记录共通，因此玩家可以选择在价格相对较低的服购买游戏，然后回自己所在的服下载回来。这个办法虽然不错，但也存在一定风险，当时我们在文章里也强调过这一点。

事实上出现这种低价服，是因为国际汇率变动关系。其中由于阿根廷比索由于经济问题，今年接连出现贬值的情况。暑期特刊的时候，1 人民币能换 4.3 阿根廷比索，如今 1 人民币已经能换 5.4 阿根廷比索。而游戏公司又不可能随时根据汇率来调整游戏售价，因此价格和其他服越差越远，其他几个低价服也是同样的道理。

当然出现这种情况，利益受损的还是各大游戏公司，因此微软暂时禁止了海外用户在阿根廷服和土耳其服消费的权限。不过有玩家发现，只在网页端跨服购买时，当弹出购买失败的提示时只要按住回车键不放，即可反复重试，然后有一定几率就能成功，所需时间从 5 分钟到 1 小时不等。很明显，这种方法不仅违反了微软制定的规则，而且还有攻击服务器之嫌，因此从 9 月上旬开始微软陆续对使用回车大法的用户进行了暂时 BAN 号的处理。不过微软还是手下留情，此次 BAN 号根据情节轻重，最快的话只要重新验证一遍就能解封，最严重的也只 BAN 了 14 天。当然如果玩家以后再这么玩儿的话，不排除有更加严重的处罚。

说到底低价服就是钻空子，微软禁止也是正常的。至于回车大法明显就不正当手段了，这里也奉劝玩家不要再做类似尝试。

Email 特例：原本以为高考结束的暑假可以醉心于游戏和 UCG 的海洋，但是从 6 月底到 8 月底这几期还没来得及拆封就要上大学了，而且我现在对大学到底是不是天堂也感到困惑和焦虑。就在刚才我打开了新一期 UCG 包装，发现好大一股怪味，是印刷问题吗？而且 UCG 能不能上 Kindle？

纱迦：*虽然本人已经大学毕业超过十年，但从咱们编辑部最近加入的两位大学生来看，他们是吃喝玩乐无一不精，因此我觉得现在大学应该还是天堂（作严肃状）。至于你说的味道问题，UCG 采用的是吸墨率较高的纸张，这种纸张的优点就是能够快速装箱运输，不过有可能导致残有墨味。墨味是无毒无害的，如果你实在不能忍受这种味道，建议你打开塑封后在通风处放上几天再翻阅。*

微信 宁宁吃：UCG 连着两期的《八道旅人》攻略很全，刚买的杂志还有剧情介绍，真的很棒。不过杂志只有日文版攻略，如果有英文版攻略就好了，不知编辑们能否考虑一下呢？

水无月：*《八道旅人》作为 SE 出品的日式 RPG，我们在最初的确是优先以日版为基准来制作攻略的，不过由于本作自带日 / 英双语，没有考虑到一部分因语言问题使用英文游玩的玩家是我们的疏忽，非常感谢您的建议，之后在周边刊物上推出完整攻略或今后制作类似自带日 / 英双语版的攻略时，我们会尽可能地加入不同语言版本的专有名词对照以方便各类玩家。*

微信 xjm：最近遇到一件气人的事情。我下单买了最新的 UCG，结果过了十天才拿到书。原因居然是快递小哥说我家的地址是工作地址，结果周日送来的时候就说没人妥投。等周一的时候又直接放到下面的快递柜里，发我的取件码又是错的，结果这样生生耽误了好多天。本来想投诉他，但是一想要是让快递员不高兴了，以后受伤的不还是我，就忍了，就是这口气忍不下。

宇宙人：*不问就丢快递柜这种行为我也经常遇到，三日月和饭老板这种好人通常都体谅人家的辛苦自己下楼拿上来。而我这种“恶棍”对此的态度是——不能忍，不纵容，死里怼。如果你是在 TB 上面买书的话，TB 查看物流→物流服务里面是有投诉按钮的，你会发现里面其中一个投诉类型就是“未经允许放入自提柜”，也就是说这种行为本身就是可以投诉的。快递员说到底也只是个打工仔，他也害怕你投诉而被罚钱或者丢工作的，敢报复的话到头来伤得最重的还是他自己。另外还有个和平一点的方法，就是建议你下次下单的时候注明“禁止放快递柜否则拒签 + 投诉”，这样快递员一般也不会放柜子了。*

纱迦：*我会告诉你们某快递邮寄《胡闹厨房 2》时只剩盒子没游戏的事情吗？*

Email 游击队长：“读编往来”新开的编辑微分享版块有点意思，不过感觉对各位编辑的腐朽生活还是揭露得不够深、不够好，总感觉小编们肯定不是一天到晚专心工作玩正经游戏的样子。果然在编辑微分享里看到《子弹少女幻想曲》的推荐我就明白了！其实这才是编辑们真正想做想推广的正 GAME 吧！

三昧线：*看来纱迦总帅的微分享让这位读者对我们杂志的“实用”二字产生了什么奇怪的误解！这里我小小澄清一下，其实编辑们平日里都是相当敬业的，试玩每一款作品都带着严谨、辨证、批判的态度（脸红）。就算玩的是《闪乱神乐》、《子弹少女》，咱们也绝对不会露出奇怪的笑容，甚至是一群人蜂拥围观评头论足，就如同北山杉从来不玩 Galgame、三日月不看只有少女的新番、余烬看偶像只是为了观察她们的社会行为、果汁也从不喜欢 ACG 萌妹一样。（喂！你们干什……）*

本期奖品



大奖：PS4平台中文版《死亡细胞》游戏碟1张（附带小编签名）

问卷调查

一、说说你对本期杂志满意和不满意的地方。
二、你是否能接受在杂志上刊登更多的独立游戏的攻略？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 10 月 15 日，以发件日为准。

445 期奖品

PS4 平台中文版《乐高 超人总动员》游戏碟 1 张

周哲 1219601830@qq.com

电子邮件 UCG@UCG.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★大家应该知道孕妇效应吧。孕妇效应是指偶然因素随着自己的关注而让你觉得是个普遍现象，简单地说就是当人怀孕了就更容易发现孕妇，你开了奔驰就更容易看到奔驰等等。自从有了《怀旧玩家》之后，我就感觉如今老游戏复刻的情况越来越严重，特别是最近《鬼武者》初代和“《热血》系列”被翻炒的消息传出后，这种感觉更是到了极点。不过老卡虽然爱炒冷饭，但是街机“《黄血》系列”死活不肯翻炒，真是急死人了。

★无意中在 Steam 上找到一个潜水游戏《深海迷航》，试玩了一下结果发现我那渣 PC 跑不动。没办法，作为一个从来不碰 PC 游戏的人，家里的电脑自然谈不上有多好。怀着侥幸心理在 Xbox One 上一搜，还真有这个游戏，而且也对应中文，只是目前是 GAME PREVIEW 版，连成就都没加。作为一名坚定的潜水游戏爱好者，那必须不能放过。

★有玩家问《怀旧玩家》第 2 辑会以哪个公司为主打，这里讲个笑话。我一个朋友问了我类似的问题，我告诉他苍穹为了做第 2 辑特意买了个二手 Xbox。然后他回复说：“看来肯定有《帝国时代》回顾了。”

本期个人签名

诚邀一位现居阿根廷的朋友（笑）

马修



之前几个月关注的游戏开始陆续到来，然则时间……接下来真正要面临的，就是自己的选择困难症了。

在说到成功者的性格时，往往都有果断这一条。而我个人虽然对星座什么的从来不信，但还是不幸拥有着据说天秤座普遍有的选择困难症。虽然一直在努力去改，但在关键时刻还总是决断不下来。看来这会是一辈子的事业了。

该改掉的除了选择困难症，还有拖延症。现在惟一庆幸的，是拖延症已经很久没在工作中发作了。但生活中犯懒一直拖，也挺耽误事的。

《瓦力欧制造 豪华版》最近一直在断断续续地玩，虽然很轻松搞笑，但面对几秒钟的连续挑战还是感觉有些累，不过游戏好玩是真的。感觉可以期待下 NS 版的新作了。

本期个人签名

离开某个圈子久了偶尔悄悄回去看看，竟然会有恍如隔世之感。

胜负师



【铂】可能因为长期的谜之作息，现在我的已经彻底沦为了晚睡族。经验教训：千万别把手机带上床，这一刷就不知刷到几点去了。

【金】关于《漫威蜘蛛侠》我就想说一点，电影中小蜘蛛在城市中飞荡的时间加起来可能就几分钟，但游戏中可以用极为还原的镜头在纽约街道与高楼间一直这么浪，这种特有的移动方式有别于大部分的沙盒游戏，也是它最值得体验的地方之一。

【银】听闻《最终幻想 15 口袋版》从手机端逆向移植到了主机平台，说真的有种很微妙的情绪。我当初是为什么要花一百多买这个游戏呢？算了，原因已经忘了，就当给《FF16》捐款吧！

【铜】几乎从不使用的朋友圈因为学校规定，连发了十天孩子的英语学习视频，估计有不少人已经把我拉黑了吧……

本期个人签名

“我觉得”是我觉得最不会被人关心的事。

三日月



《神界 原罪 II 终极版》应该会是我今年玩过最爽的 RPG 游戏，游玩部分很爽，剧情部分更爽。比起其他同类游戏总喜欢给你一些道德难题让你从几个势力里选择一个，本作直接告诉你全员恶人，让你干翻全场的同时没有任何道德负担。合法屠城感觉真好啊（望天）。

由于要负责《神界 原罪 II 终极版》攻略的缘故，《漫威蜘蛛侠》虽然早就预载完了，然而却没有时间玩，只能边写攻略边眼睁睁地看着同事玩。别说剧情了，连彩蛋都被剧透完了。

但即便如此，由于篇幅关系，本期《神界 原罪 II 终极版》的攻略依然没有写全，这游戏的支线数量太多了，算上合成配方、人物养成和各种地图里的小秘密，一期完几乎是不可能的任务啊……

但游戏本身还是很好玩的，我的年度游戏大概就在它和《荒野大救赎 II》之间决出了。

在打通关这个游戏的时候，我不禁幻想了一下如果当年黑岛没玩脱，《辐射》没有交给 Bethesda 的话，那它现在可能依然是个 CRPG，那么这样一个和《神界 原罪》一样的、原汁原味的《辐射》新作会有多带感呢？想都不敢想，我还是睡吧。

本期个人签名

为什么这种办公室里只有我没玩《蜘蛛侠》的气氛。

乌冬



◆自己对于白金一向都是随缘的态度，白了的游戏屈指可数，《MHW》本来也是这样打算的，不过看到几个需 RP 的奖杯都没花太多时间就拿到了，最后还是决定努力一下吧，也算是对十几年猎人生涯的一点证明（虽然之前的作品都没集齐过勋章）。最后卡的奖杯是 50 张公会名片，因为多数时间都是 SOLO 游戏，因此名片远远不够，在烦恼着的时候，正好绚辉龙任务再配信，进别人的集会所刷绚辉龙的同时也换了不少名片，总算把最后的奖杯也搞定了。但白了之后反而觉得上线的动力少了，不知道是不是错觉呢。

◆ PD48 最终结果基本和自己之前小编寄语中预想的差不多，日本成员剩下不多，基本都是人气的选手，成了韩国团 feat 日本成员的状态。这个结果除了只有韩国本地能投票是一个原因外，两国的对偶像文化认识的不同也有一定影响，不管怎么样，希望能这个团能大火吧。最后还是要吐槽一下，即使看到最后一集，韩国综艺的剪辑手法实在是接受不能。

本期个人签名

《MHW》白金入手。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

稀饭

【玩不过来】这期杂志制作期间——严格来说是快截稿之前，我抛弃了正在埋头赶稿的同事们，偷偷跑到广州玩了一百多款游戏！

先别急着骂我无情无义，这过程其实也挺不简单的，作为今年 IndiePlay 独立游戏大奖的评委之一，我和其他五位广州区的评委需要在两天时间里，给 100 多款来自不同开发者的游戏作品作出品鉴，然后决定其中哪一款作品是其中的佼佼者。



老实说，哪怕是对于我这个职业游戏媒体人来说，这个过程也太不容易了。我倒不是喊累喊苦，100 多款游戏玩下来，绝对是有爽到的，但是要想都给这些作品做一个非常具体的评价，时间还是相对来说太紧迫了，好的作品来不及细细品味，刚开始体验不太好的作品也没有太多余裕去挖掘它的闪光点。虽然最终选出来的结果，我很肯定自己是无愧于心的，某些游戏甚至刷新了我对特定游戏类型的认知，真可谓是大开眼界。

如今评论完一番后，我保留了自己在现场时使用的游戏评价名单，上面的不少作品已经进入了我的 Steam 和 iOS 平台的预购名单里，往后如果有机会，我会在杂志上和大家分享一下，记得关注“蒸汽时代”和我们的手游别册哦！

本期个人签名

《赛博朋克2077》我吹爆！

北山杉



宅久了之后一直想出去活动活动，本以为最近秋高气爽正值登山的好时节，没想到深圳却连续下了一个月的雨，感觉整个人都要发霉了 ORZ。上个周末实在忍不住，一大早便和新来的实习编辑番茄沙司一起撑个伞直冲山顶，果不其然在途中便遭遇暴雨，即便有伞也无法逃脱浑身湿透的下场。好在接近山顶时雨反而停了，幸运地看到了云雾缭绕如仙境般的景色。不过最令人气愤的是下山时竟然出……太……阳……了，看着明晃晃的阳光洒落在我们湿漉漉的身体上，那种滋味真是五味杂陈……

前几天在电脑上补了一直想看的《天才捕手》，大致讲述的是一个图书编辑与他遇到的天才作者们沟通、创作、出书的过程。影片中最令我百看不厌的一段是他们在改稿时对于作品每一处细节和词句的争论，我想大概所有当编辑的人都能感同身受，审稿和改稿是每一位编辑都会经历的事，类似于编辑的基本功，电影把这种现实中十分枯燥的过程以一种充满了激情的方式演绎了出来，看得人热血沸腾。如果有读者今后有志于当一名编辑，那么一定要不要错过这部电影，它会让你看到一个真实的编辑世界。

本期个人签名

乃团年底竟然要来魔都……十分纠结要不要去看白麻（捂脸）～

梦叶



@上回说到被 MB 的初号机成功圈钱，然而在国内商家实际售价出来之后便选择了退订。虽然之前已经做好了“爆炒”的准备，但比原价贵处近 1000 软妹币也太令人咋舌了，日本各个店头的在线预订也在开启后被尽数秒光，现在只能托在日本的朋友看看当地实体店能否订到合适的价格了，若实在订不到的话……呼 ~ 就当省钱啦…555（含泪掩面而去）

@本来对《漫威蜘蛛侠》的期望标准是“能达到《阿克汉姆骑士》的水平就可以了”，没想到实际表现还能够超出预期！音画表现方面自不用说，最让我佩服的就是 Insomniac 这次的角色面部演出效果，甚至连分支 NPC 角色都没有放过。就算是同类任务也有几种形式上的变化，收集和重复目标类任务的安排恰到好处，保证在一定的探索过程中即可顺带完成，整体游戏过程就仿佛是一部漫威式爽片，结束后不仅不会腻烦，甚至会让人感到莫名的饥渴。

本期个人签名

没钱的好处就是能让人自觉的理性消费！

果汁

●忍耐到了《终极版》才开始玩《神界原罪 II》，果然是非常优秀的 RPG，虽然只是用下班的时间在打，但光是第一章就打了我一周都还没有打完。分支要素多、地图探索感强，每完成一个支线都充满了成就感，更别说步步都要计算的战斗了。享受从零开始变强的快感，真是 RPG 的原始魅力！顺便开始玩这个游戏后果然《托托莉的工作室》进度就停滞了，能不能在 NS 版发售前白掉呢（笑）。



●一鼓作气换了家里 PC 用了多年的古旧显示器，换了 27 寸的飞利浦 IPS 屏，我终于也可以在 PC 上享受 1920x1080p 的快感了！在用了两天的感觉之后就是后悔为什么没有早买，视觉享受的提升实在太重要了。由于我是主机一个屏幕 PC 一个屏幕的，所以迟早主机的屏幕也会换掉吧，一旦享受到高一级的服务后就再也不能回到过去了。

本期个人签名

黄金国待机，光哥哥！

苍穹

◎《鬼武者》宣布要推出 HD 版，这可是盼了整整一个世代的“冷饭”。当年玩 1～3 代都打出了完美存档，至今还保留在我的 PS2 记忆卡中。希望这次初代 HD 版的销量能让 Capcom 满意，从而继续推出后续的冷饭乃至新作。



◎《勇者斗恶龙 建造者 2》的发售时间终于公布，结果和《鬼武者 HD 版》的日版上市时间撞车了，估计我会优先玩后者，毕竟是“怀旧玩家”（笑）。

◎抽空去电影院观看了《碟中谍 6》，“阿汤哥”一直是我非常喜欢的演员，无论演技或敬业精神都值得钦佩。“反转再反转”的剧情套路总是能出人意料，“大超”的加盟也让对手戏非常精彩，值回票价！

本期个人签名

近期阅读《猎魔人 卷六 雨燕之塔》

六等星



┣虽然《漫威蜘蛛侠》是一个开放世界的游戏，但实际上个人更倾向于这是一款在开放场景中的线性游戏，虽然玩来玩去还是公式化那套，时间长了便会厌烦，但《漫威蜘蛛侠》用缩短游戏时间的方法来解决这个问题也算是首次遇见，其他厂商这类游戏都是弄几百个收集让你一直泡在里面，《漫威蜘蛛侠》则加入各种方便的设定巴不得你快点打完结束这款游戏。

┣最近某大厂上架了一部作品着实把我吓坏了，把一款主机游戏简化移植手机然后再高清移回主机的操作也是前无来者，说的当然就是《最终幻想 15》。虽然手机上很早就登录了，但也一直没有尝试，这次移植回主机平台还带一套白金奖杯，趁这个机会正好试试。没想到啊，出乎意料的好玩，没有本篇那些繁琐恶心的分支项目，纯线性的 ARPG 体验起来还真是不错，要我给分应该比原版分更高点。

本期个人签名

《战地5》卸载，《战地1》启动。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

三味线



◆记忆中第一台 PSP 是当年中考前一周买的，家乡小城没货，只能拜托老板上广州给我弄一台。到货当日台风过境，我一人踩着单车过江边大桥，一阵狂风呼啸差点没把我吹到江里！好在经历了如此波折，最终还是把 PSP 顺利带回了家。直至今天，将近十年，这台机子还能正常运行，由于本人悉心爱护，甚至连按键、摇杆都没出过问题，惟一的损伤只有当年《高达 VS 高达 NEXT PLUS》刚出，迫不及待插反了卡带而导致的插口铜丝扭曲……

◆ GBA 时期通关最多次的游戏？我个人的话应该是《换装迷宫 2》了吧，当时一款《传说》都没玩过居然也能把它玩个十几遍，这放在今天是难以想象的一件事情。其实可选游戏太多也不一定是件好事，我觉得那种专注、全身心投入的心情更加重要。

◆在老妹的强烈要求下，一起去电影院看了《快把我哥带走》……都是些什么仇什么怨，我除了小时候过年骗她红包之外，也没做过多缺德的事情好吧（已经够缺德了）。

本期个人签名

买火车票永远都是Hard难度，本宅何苦出行？

秋沙雨



☆打开 BNEI 的 TGS 官网看到放在头条的《噬神者 3》宣传，一想到今年年底就能玩到这部正统作就有些坐不住了，可惜的是《噬神者 3》先后两个版本的试玩都和我失之交臂，只能指望 TGS 能公布些新料来满足一下我的好奇心。反倒是今年在 E3 后大规模宣传的《宵星传说 重制版》没了声音，虽说重头戏肯定是留给了 10 周年 Party，但是 TGS 只有一个影像参展这也……

★现在最期待的动画就是《苍穹之法芙娜 The Beyond》，不过因为是剧场上映，国内不知道什么时候才能看到，总之买碟就是了。

本期个人签名

九月通宵两次怕是跑不掉了。

昴星团



★最近连续白金了两款游戏，一个就是上次说的《洛克人 X 遗产合集 2》，第二个便是一直佛系白金的《MHW》，可以封盘了（滑稽）。

★《漫威蜘蛛侠》真的好玩，没有辜负我的期待，而且纽约的曼哈顿岛我之前也去过，逛过的地方基本都有还原还不错，惟独住的酒店换成了别的建筑，有点悲哀（笑）。

★已经连续吃了 3 周的代餐，体重减了十几斤，希望能顺利降到自己的期望值，现在惟一的烦恼就是编辑部有不少小编中午定外卖，那香味简直折磨人，只能默默地打开 PS4 用游戏抵消这样的欲望。我有一个朋友就是吃了半年代餐变瘦了，要是我也要半年……不知道能否坚持住啊。

本期个人签名

怀念能随便吃东西的时候

余烬



▲初中时春游完毕坐校车回学校，我座位后的同学开始谈论一款游戏，他们对于这款游戏的评价主要集中在了以下几点："不用升级，只能换更强的装备"、"直接就是打 BOSS"、"打恐龙"。当时还沉迷在 RPG 中的我一听这几个描述，顿时来了兴趣，在问了他们这到底是什么游戏后他们才告诉这游戏叫《怪物猎人》。不过那个时候我还没买 PSP，也就只能把这个名字记下了。

▲最近有个朋友开始入门《怪物猎人》，不过他选择的游戏不是对新手无比友好的《怪物猎人 世界》而是《怪物猎人 GU》。这款《怪物猎人 ××》的国际版虽然可以说是老版《怪物猎人》的集大成之作，但同样也将老板《怪物猎人》的各种核心向玩法继承了下来，再加上本作无论是系统还是内容都非常繁杂，真的不知道他能够坚持多久。

▲人生若只如初见，只是初见只有一次，如果没有缘分，也许连"见"都没有，更谈不上"初"。所以，人们才会对未知和新鲜的事物充满了期待和热情，毕竟这种"初见"正是一种幸运。

本期个人签名

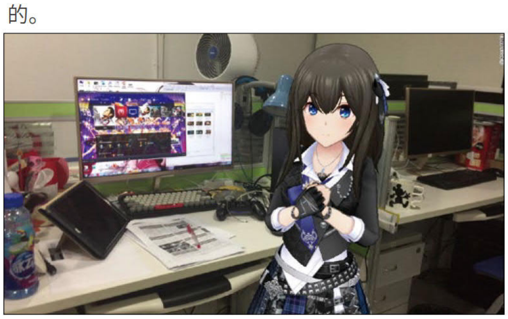
即奥队打爆一切！

宇宙人



★什么叫惨，就是明明已经买了《漫威蜘蛛侠》，而且全世界都已经在玩的时候，我还（因为攻略）得在《如龙 3》里面打小流氓，虽然某种意义上是做着"同样"的事情，但后者差不多是 10 年前的游戏，冲绳的场景残留着昭和风，不由得产生一种时光机坏了被困在 10 年前的错觉。目前最坏的情况下，《蜘蛛侠》可能要到国庆才能玩了。

☆《假面骑士》20 年纪念作"Zi-O"开播，让我开始决定补这个系列。而且是从昭和最老的那些开始补起来，虽然那些拍摄手法和谈不上特效的特效还是不太适应，不过看下来还是挺带感的。



▲深夜加班不再孤单（emmmm

水无月



※ 终于等来了 10 月 13 日上海水树奈奈 SOLO 演唱会的开票消息，虽然这场 SOLO 选了一个只有 1000 多人的小场，事先已经预感到票会很难抢，但守着倒计时准点进入开票页面还是发现所有的票一秒就被抢完也着实有点出乎意料，其个中内幕嘛……也只能一声叹息了。还是安心看看第二天的 KSL 就好。

※ 重制版《梦幻模拟战 Ⅰ & Ⅱ》竟然请到了漆原智志回归，惊了。虽然只是绘制限定封面和原创新角色，以及把原版立绘复制粘贴过来的"经典模式"，但还是让一群本作公布伊始表示嫌弃的老粉纷纷"真香"了，只不过这样一来，想必负责重制版新人设的凪良会非常尴尬吧……

※ 惊闻《女神异闻录 6》即将公布，主人公的人设还是一位警察？虽然我觉得这个传闻可信度并不高，但是《P3》、《P4》、《P5》连续三作校园青春剧也的确让人有些审美疲劳，我还是非常期望能在 P 系列续作中看到《P2 罚》那样的完全以社会人角度出发撰写的面向成年人的剧本。

※9 月期待游戏：《异度神剑 2》DLC《黄金之国伊拉》、《古墓丽影 暗影》、《无双大蛇 3》

本期个人签名

有时间还是应该常回家看看。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为
2018.9.14 •2019.8.27

注
❶标识"DLC"为大型DLC资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
❹仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

9月10日日本索尼发布会带来了不少新面孔，甚至有名字都还没决定的"超级大饼"。另一边任天堂直面会虽然受到地震影响延期，但后续泄露的不少游戏情报也令人期待来年NS平台的再度发力。

14	NS	任天堂Labo Toy-Con 03载具套装	Nintendo Labo Toy-Con 03: Drive Kit	Nintendo	预计售价：549港币	其他	日文版	全年龄
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	17岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / NS	工作室 亚兰德的炼金术士1·2·3 DX	アトリエ～アーランドの炼金术士1·2·3～DX	Koei Tecmo	预计售价：763港币	角色扮演	日文版	12岁
27	XONE / NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：573港币	策略角色扮演	中文版	15岁
27	XONE / NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	预计售价：140港币	策略角色扮演	日文版	12岁
27	PS4	英雄传说 闪の轨迹IV	英雄传说 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：595港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / STEAM / XONE / NS	无双大蛇3	无双OROCHI 3	Koei Tecmo	预计售价：508港币	动作	中文版	12岁
27	PS4	传颂之物斩	うたわれるもの斩	Aquaplus	预计售价：595港币	动作	日文版	12岁
27	NS	龙珠Z战士	ドラゴンボール ファイターズ	BNEI	预计售价：480港币	格斗	日文版	全年龄
27	NS	美妙世界 最终混合版	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	预计售价：366港币	动作角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / XONE / STEAM	奇异人生2	Life is Strange 2	DONTNOD	预计售价：199港币	文字冒险	英文版	12岁
27	PS4 / PSV / NS	GOD WARS 日本神话大战	GOD WARS 日本神话大战	角川Games	预计售价：480港币	策略角色扮演	中文版	12岁
28	PS4 / XONE / NS	FIFA 19	FIFA 19	EA	预计售价：429港币	体育	中文版	12岁
10月								
2	XONE / WIN10	极限竞速 地平线4	Forza Horizon 4	Microsoft	预计售价：419港币	竞速	中文版	12岁
3	PS4 / STEAM / XONE / NS	洛克人11	Rock Man 11	Capcom	预计售价：228港币	平台动作	中文版	12岁
5	NS	超级马力欧派对	Super Mario Party	Nintendo	预计售价：490港币	益智解谜	中文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	刺客信条 奥德赛	Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	预计售价：490港币	动作角色扮演	中文版	17岁
9	PS4 / XONE / STEAM	WWE 2K19	WWE 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	格斗	英文版	17岁
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔	龙星のヴァルニール	Compile Heart	预计售价：512港币	角色扮演	日文版	未定
12	PS4 / XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	预计售价：475港币	主视角射击	中文版	17岁
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	预计售价：429港币	动作冒险	中文版	全年龄
16	PS4 / STEAM / XONE / NS	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	预计售价：未定	射击	英文版	12岁
18	PS4	哭泣之星	Crystar	Furyu	预计售价：512港币	角色扮演	日文版	未定
18	NS	黑暗之魂 重制版	Dark Souls:Remastered	BNEI	预计售价：328港币	动作角色扮演	中文版	17岁
19	PS4 / XONE / STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	预计售价：479港币	格斗	中文版	12岁
23	PS4 / XONE / NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	预计售价：439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市4 Plus -Summer Memories-	Granzella	预计售价：512港币	动作	日文版	未定
26	PS4 / XONE	荒野大镖客II	Red Dead Redemption II	Rockstar	预计售价：468港币	动作冒险	中文版	17岁
11月								
1	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄传说 闪の轨迹III	Falcom	预计售价：398港币	动作	中文版	12岁
6	PS4 / XONE / STEAM	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
8	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	预计售价：未定	未定	日文版	未定
9	PS4 / XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 / XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	预计售价：313港币	动作	英文版	未定
13	PS4 / XONE / STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB games	预计售价：468港币	动作冒险	中文版	17岁
14	PS4 / XONE	辐射76	Fallout 76	Bethesda	预计售价：468港币	角色扮演	中文版	17岁
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	预计售价：429港币	角色扮演	中文版	全年龄
16	NS	文明6	Sid Meier''s Civilization VI	2K Games	预计售价：未定	策略	中文版	12岁
20	PS4 / XONE	战地 5	Battlefield V	EA	预计售价：429港币	主视角射击	中文版	17岁
27	PS4 / XONE / STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	16岁

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

29	PS4 NS	天青石深渊	Lapis li Abyss	■日本一	■预计售价：532港币	动作角色扮演	日文版	全年龄
29	3DS	女神异闻录Q2 新影院迷宫	ペルソナQ2 ニュー シネマ ラビリンス	■Atlus	■预计售价：496港币	角色扮演	日文版	未定

12月

4	PS4 XONE STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	■Square Enix	■预计售价：474港币	动作冒险	中文版	17岁
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	■Nintendo	■预计售价：511港币	动作	中文版	全年龄
13	PS4	审判之眼 死神遗言	JUDGE EYES：死神の遺言	■SEGA	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
13	PS4 STEAM	噬神者3	God Eater 3	■BNEI	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
13	PS4 PSV NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	■Koei Tecmo	■预计售价：未定	模拟经营	日文版	未定
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 闪乱カグラ	■Marvelous	■预计售价：354港币	桌面棋牌	日文版	17岁
20	PS4 NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	■Compile Heart	■预计售价：452港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 STEAM XONE NS	鬼武者	Onimusha: Warlords	■Capcom	■预计售价：246港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 NS	勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与荒凉岛	ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島	■Square Enix	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定

年内

秋	PS4 NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	■Level-5	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 传说を継ぐもの	■SEGA	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	■Cygames	■预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	■Atlus	■预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	■BNEI	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圏	■Atlus	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	■Saber	■预计售价：未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	■THQ Nordic	■预计售价：未定	动作	英文版	12岁
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	■Level-5	■预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	■SEGA	■预计售价：未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	■BNEI	■预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	■万岁游戏	■预计售价：未定	主视角射击	中文版	未定
年内	NS	暗黑破坏神III 永恒之战版	Diablo iii Eternal Collection	■Blizzard	■预计售价：未定	动作角色扮演	英文版	未定

2019年1月

17	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	■BNEI	■预计售价：未定	射击	英文版	未定
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	■Marvelous	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	■Capcom	■预计售价：428港币	动作射击	中文版	未定
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	■Square Enix	■预计售价：468港币	动作角色扮演	日文版	未定

2月

7	PS4 NS	梦幻模拟战I&II 重制版	ラングリッサー1&2	■角川Games	■预计售价：519港币	策略角色扮演	日文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	■Koei Tecmo	■预计售价：未定	格斗	中文版	未定
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	■EA	■预计售价：429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	■Microsoft	■预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	■Deep Silver	■预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	■SIE	■预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定
28	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	■Square Enix	■预计售价：未定	动作射击	日文版	未定

3月

8	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil may cry 5	■Capcom	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	■Ubisoft	■预计售价：490港币	角色扮演	中文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	■Activision	■预计售价：未定	动作	中文版	未定

8月

27	PS4 STEAM	莎木III	シェンムーIII	■Deep Silver	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定

2019年春

春	PS4 STEAM XONE NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	■Ubisoft	■预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	■Nintendo	■预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	■EA	■预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	狂怒2	RAGE 2	■Bethesda	■预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	■BNEI	■预计售价：未定	动作	日文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	■Microsoft	■预计售价：118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	■SEGA	■预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	■绿洲游戏	■预计售价：未定	动作	中文版	未定

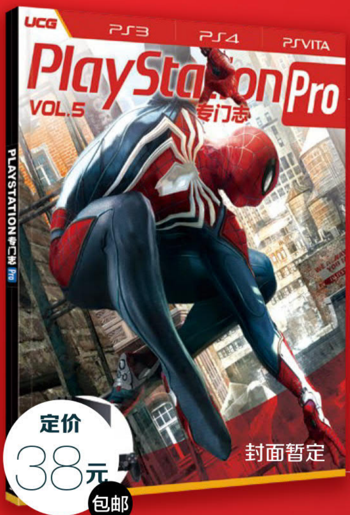
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。







本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



定价 38元 包邮

PlayStation专门志Pro

VOL. 5

全彩大16开208页+DVD光盘

REVISION 内容大改版！ 重点特辑 即将上线

预定收录游戏攻略

《漫威蜘蛛侠》攻略特辑

科普 · 考据 · 攻略 一应俱全

洛克人X 遗产合集1+2 | 底特律 化身为人

光盘收录

《漫威蜘蛛侠》PV合集 | 《洛克人X 遗产合集》难点奖杯示范

更多精彩内容，敬请期待！

9月底 全国上市!

淘宝端扫码进店



定价 28元 包邮

游戏·人

大开136页+DVD光盘

VOL. 68

来了解一下卢恩文、斯巴达人和克苏鲁吧！

●游戏人物

中国独立游戏人Vol.10

——带领“鱼头君”圆梦世界的罗翔宇

●游戏议会

“我整个人都斯巴达了?!”

——现代网络语境背后的斯巴达文明

●斑斓之书

失落的秘符——揭秘北欧卢恩文

●游戏剧场

· **《旅人们的回忆·上》**——《八道旅人》剧情小说第一辑

· **当克苏鲁遇上了《XCOM》**

——来认识一下恐怖风格战略游戏《凤凰点》

已上市

淘宝端扫码购买



现已火热上市!

怀旧玩家

UCG 20周年纪念 特别企划 **第1弹**

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑

格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾

《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10个经典系列一网打尽

○怀旧专题

国内外怀旧向

精品游戏视频节目推荐

○光盘收录

《生化危机》的诞生

——初代幕后开发花絮

○游年芳华

传统生化的绝响——

漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○复古专栏

怀旧豆知识、魔改天地

秘密花园

全彩大16开 176页/105克铜版纸 +DVD光盘

定价 38元

下期预告

游戏机实用技术 总第451期

东京游戏展特刊

攻略透解

古墓丽影 暗影 | NBA 2K19

UCG第15次 TGS之行正式开启

TGS15载 特别企划

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

MARVEL

SPIDER-MAN



漫威蜘蛛侠

操作与装备 介绍别册

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

CONTENTS 目录

操作方式 & 招式列表 2
战衣介绍 3
战衣改装件列表 18
装置列表 19

	PS4	
漫威蜘蛛侠	**SIE**	
Marvel's Spider-Man	动作冒险	中文版
2018 年 9 月 7 日	本地 1 人	无对应周边
售价 398 港币		

操作方式 & 招式列表

※ 招式列表为初始阶段，部分招式需要经过升级获得技能点来解锁。

基本战斗

招式名	发动按键	注释
基本攻击	□	-
基本连击	□→□→□→□	-
蛛网重击	轻按△	能够快速接近敌人的招式，非常实用
强拉敌人	长按△	用蜘蛛丝强制敌人翻身，暴露敌人背部弱点
回避	○	-
完美回避	蜘蛛感应进入蓝光阶段时按○	成功发动后能暂时进入无敌状态，周遭时间暂缓
长距离回避	○→ ×	回避后再次拉开一段距离，适用于回避范围攻击
向下回避	□→○	回避方向为滑到敌人后背，对持盾敌人有奇效
跃墙攻击	○→□	-

© 2018 MARVEL
© Sony Interactive Entertainment LLC

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

招式名	发动按键	注释
蛛网发射器	快速轻按 R1	若敌人站在墙边就会被蛛网黏到墙上直接算击倒，是牵制敌人的实用招式
拉倒攻击	长按□→长按△	把敌人拉回地面的过程中能对周围敌人造成攻击判定
强拉丢击周围物品	长按 L1+R1	-
终结技	△＋○（消耗 1 格专注值）	发动后秒杀敌人
治疗	↓	消耗专注值

空中战斗

招式名	发动按键	注释
击飞发射器	长按□	空中连击起手招式
击飞发射器续招	长按□→□	-
空中连击	□→□→□→□	空中基础连击
飞踢	□→ ×	飞踢动作中可以跃到空中
空中抛甩	（敌人浮空）长按△	把空中的敌人用蛛网甩向地面，对周围造成攻击判定

穿梭（蛛网杂技）

招式名	发动按键	注释
摆荡	长按 R2	荡到最高点时松手或进行跳跃，能额外加速
跳跃	×	-
蛛网弹跳	（在空中时）×	适用于保持高度或转向
弹跳到定点	L2+R2	-
定点飞跃	（弹跳到定点时）×	在建筑之间穿梭时非常实用的快速移动方式
跑墙	（接近或攀在墙上时）长按 R2	-
垂直跃墙	（在墙上奔跑时）×	-
贴墙过弯	（跑墙接近建筑物转角时）○	-
天花板悬吊	（攀在天花板上时）L2	悬吊时使用左摇杆可上升或下降

战衣介绍

注：战衣能力按下 L3+R3 发动，此外战衣能力不绑定战衣，只要解锁了对应的能力就能自由装备，换而言之就是可以穿自己喜欢的战衣装备自己喜欢的能力，本作有一件通关后便能获得的战衣由于涉及最终 BOSS 剧透，故本别册不予列出。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

高级战衣



制作条件

剧情解锁

战衣解锁能力

能力名	功能
战斗专注	混和生物膜能暂时快速生产专注值

经典战衣（受损）



制作条件

-

战衣解锁能力

-

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

经典战衣（修复）



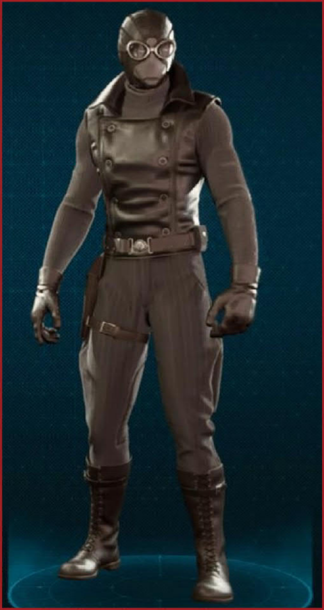
制作条件

物品	数量
犯罪代币	2
背包代币	2

战衣解锁能力

能力名	功能
蛛网开花	跳跃到空中，用蜘蛛网缠住视线内所有东西

暗影战衣



制作条件

物品	数量
基地代币	1
背包代币	2

战衣解锁能力

能力名	功能
沉默之声	敌人警戒的时候不会呼叫增援

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

绯红蜘蛛战衣



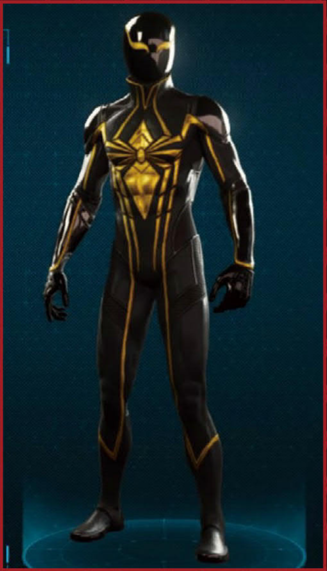
制作条件

物品	数量
犯罪代币	2
背包代币	3

战衣解锁能力

能力名	功能
全像诱饵	实验性扩增实境技术，能一次产生数个全像诱饵，打晕敌人后再消退

蜘蛛装甲：MK II 战衣



制作条件

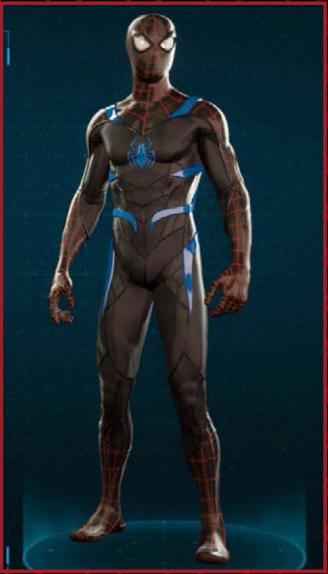
物品	数量
地标代币	1
基地代币	1
研究代币	2

战衣解锁能力

能力名	功能
防弹	磁性极化护板可以让战衣暂时防弹，可以挡下所有敌人的子弹，即使狙击枪也无法打穿

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

秘密战争战衣



制作条件

物品	数量
基地代币	1
研究代币	2
背包代币	2

战衣解锁能力

能力名	功能
军备竞赛	放出强化的渐强电磁脉冲，击晕附近敌人并让武器失效

史塔克战衣



制作条件

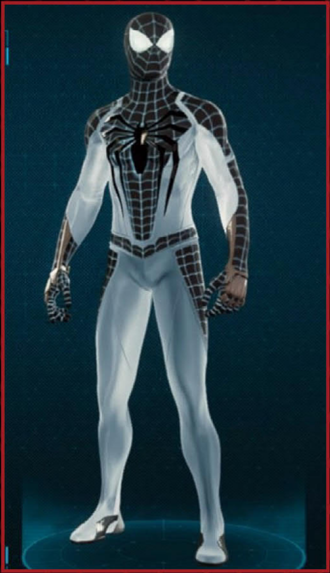
物品	数量
基地代币	1
犯罪代币	3
研究代币	1

战衣解锁能力

能力名	功能
蜘蛛兄弟	召唤一个蜘蛛兄弟，在短时间内辅助战斗

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

负空间战衣



制作条件

物品	数量
地标代币	2
基地代币	1
研究代币	1

战衣解锁能力

能力名	功能
负冲击波	能让奈米网格粒子同步动作，释放出强大的负能量冲击波

绝缘战衣



制作条件

物品	数量
基地代币	1
犯罪代币	3
研究代币	1

战衣解锁能力

能力名	功能
电击猛拳	使用高放电量的电容制成的装置，可暂时使拳套充电，电击敌人

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

蜘蛛庞克



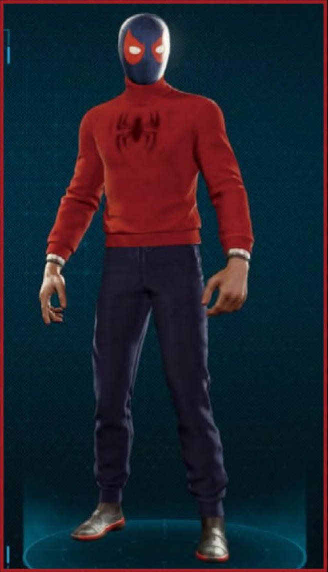
制作条件

物品	数量
地标代币	2
犯罪代币	3
背包代币	2

战衣解锁能力

能力名	功能
尽情摇滚	用正义声波轰炸敌人

摔角战衣



制作条件

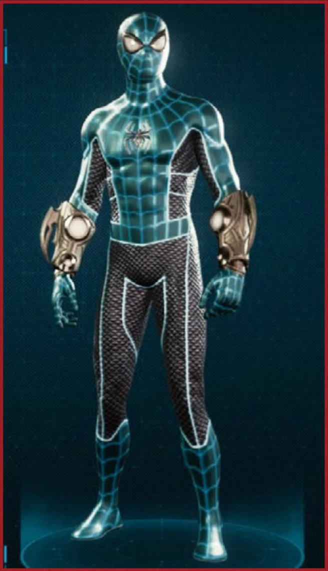
物品	数量
基地代币	2
研究代币	2
背包代币	2

战衣解锁能力

能力名	功能
擂台之王	直接用蛛网投掷丢出敌人，不需要先用蛛网缠住

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

恐惧化身战衣



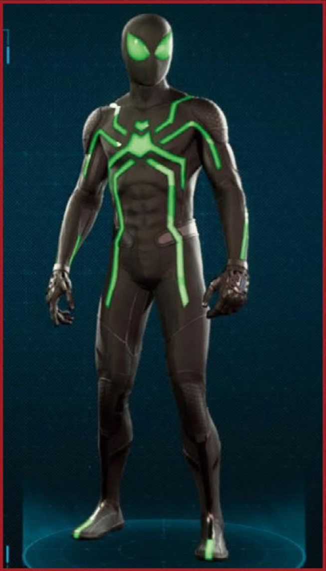
制作条件

物品	数量
基地代币	2
挑战代币	6
研究代币	3

战衣解锁能力

能力名	功能
四倍伤害	用辅助纳米肌肉组织暂时造成超大量伤害

潜行（【大时代】）战衣



制作条件

物品	数量
地标代币	3
基地代币	2
挑战代币	4

战衣解锁能力

能力名	功能
模糊投影	制造扭曲力场，让未警戒的敌人看不清你的行踪

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

蜘蛛装甲：MK III战衣



制作条件

物品	数量
基地代币	2
挑战代币	4
犯罪代币	4

战衣解锁能力

能力名	功能
钛合金护甲	机能性半液态智慧金属可以暂时结晶化，把子弹朝发射者反弹，但对狙击枪子弹无效

蜘蛛人 2099 黑色战衣



制作条件

物品	数量
基地代币	2
犯罪代币	4
研究代币	4

战衣解锁能力

能力名	功能
减轻重力	减少在空中时的重力

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

钢铁蜘蛛人战衣



制作条件

物品	数量
基地代币	3
挑战代币	3
犯罪代币	4

战衣解锁能力

能力名	功能
钢铁手臂	用单原子铁合金结晶快速长出四只可动钢铁手臂，进行大肆破坏

疾速战衣



制作条件

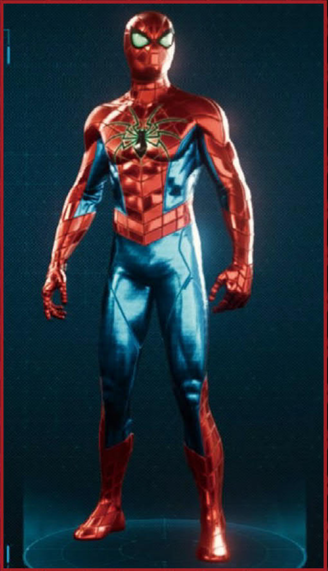
物品	数量
地标代币	2
挑战代币	4
背包代币	2

战衣解锁能力

能力名	功能
风驰电掣	微型回转仪能够提升冲刺速度，并提供即时的动能转换，用来击倒敌人

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

蜘蛛装甲：MK IV战衣



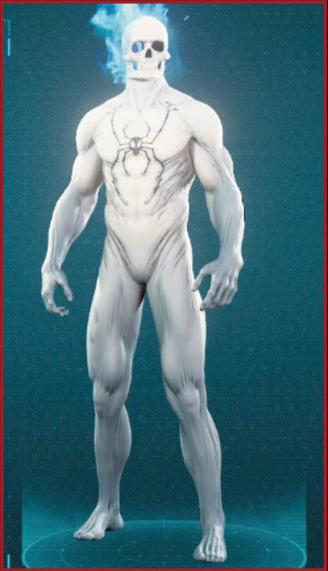
制作条件

物品	数量
地标代币	3
基地代币	4
挑战代币	4

战衣解锁能力

能力名	功能
防御护罩	实验性交织磁场能够产生能量防御，暂时吸收所有伤害

恶灵蜘蛛



制作条件

物品	数量
基地代币	6
挑战代币	6
犯罪代币	6

战衣解锁能力

能力名	功能
幽灵之火	从……某个地方……导来破坏性强又不稳定的以太能量，发出能量波进行攻击

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

蜘蛛人 2099 白色战衣



制作条件

物品	数量
基地代币	4
挑战代币	4
犯罪代币	4

战衣解锁能力

能力名	功能
震荡重击	空气震荡技术能暂时使每次攻击都击飞敌人

复古漫画战衣



制作条件

物品	数量
挑战代币	4
犯罪代币	4
背包代币	4

战衣解锁能力

能力名	功能
嘲讽	打击敌人的自尊心

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

背水一战战衣



制作条件

物品	数量
犯罪代币	20

战衣解锁能力

能力名	功能
无情之怒	敌人就算拥有盾牌，也无法格挡或是阻止你的攻击

贴身衣物



制作条件

获得“我< 3 曼哈顿”奖杯后自动解锁
（所有区域完成度达到 100%）

战衣解锁能力

能力名	功能
人人平等	每个人被打到一击就会倒下，你自己也不例外

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

自制战衣



制作条件

收集所有背包后自动解锁。

战衣解锁能力

能力名	功能
无	-

漆黑战衣



制作条件

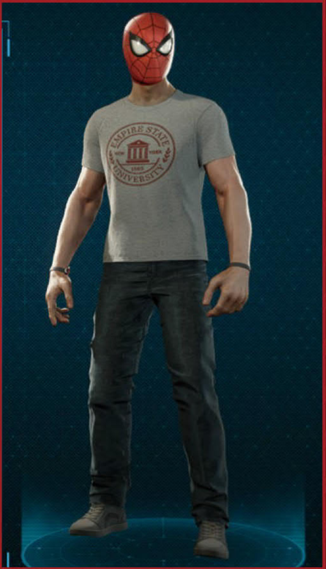
完成黑猫相关的支线任务后在黑猫的藏身处直接获得。

战衣解锁能力

能力名	功能
无	-

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

帝国州立大学战衣





制作条件

拍摄 50 个隐藏地标后自动解锁

战衣解锁能力

能力名	功能
无	-

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

战衣改装件列表

注：每一件战衣都可以同时装备 3 个改装件。

改装件名	功能	制作条件	要求等级
战斗科技	装置攻击能够产生专注值	犯罪代币 ×1	-
胶垫	削减敌人造成的近战伤害	犯罪代币 ×3、背包代币 ×1	-
远程扫描器	增加扩增实境扫描器的扫描范围，显示更远处的物品与敌人	地标代币 ×1、背包代币 ×1	-
战斗分析仪	增加打败敌人获得的 XP	地标代币 ×1、犯罪代币 ×3	5
放电电池	完美回避能暂时提升伤害	地标代币 ×1、犯罪代币 ×3	5
无声脚步	潜行时，敌人要花更久时间才能发现你	地标代币 ×2、背包代币 ×1	5
弹道导入	减少敌人子弹造成的伤害	基地代币 ×1、犯罪代币 ×3	5
拾荒者	终结技可以产生加成装置弹药	犯罪代币 ×3、研究代币 ×1	8
动力电池	提升累积专注值的速度	挑战代币 ×1、犯罪代币 ×3	8
反作用镜片	削减闪光弹和眩晕弹的效果	犯罪代币 ×4、研究代币 ×2	10
蛛网出击	蛛网攻击能产生更高的专注值	犯罪代币 ×4、研究代币 ×1	10
急救	提升使用专注值治疗的量	地标代币 ×2、研究代币 ×1	15
生物扫描器	扫描过的敌人会被标示起来，直到战斗开始	基地代币 ×1、研究代币 ×3	15
全充电电容	生命值超过 100 时提升伤害	基地代币 ×2、犯罪代币 ×4	20
威胁感应器	完美回避后时间放慢	基地代币 ×1、研究代币 ×2	20
充电外网	用能放出电浆的网格让战衣表面通电，电晕碰触到的敌人。发动后需要重新充电	犯罪代币 ×6、研究代币 ×2	25
代谢转化器	有机会在承受伤害时生成装置弹药	研究代币 ×3	25
生物细网	吸收部分敌袭伤害，且连击计数不会归零	地标代币 ×2、犯罪代币 ×6	30
爆破护甲	削减受到的爆破和火箭炮伤害	挑战代币 ×6、犯罪代币 ×6	30
维生技巧	生命值低下时，自动消耗一格专注值来治疗自己	挑战代币 ×3、研究代币 ×3	35
强磁保护	削减电击棍和电击武器引起的触电状态持续时间	基地代币 ×2、挑战代币 ×4	35
风暴闪电发射装置	利用空中攻击累积电能，在地面上攻击敌人时释放能量	犯罪代币 ×6、研究代币 ×4	45
距离感应器	在迷你地图上显示附近的秘密相片地点	地标代币 ×3、研究代币 ×6	50

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

装置列表

注：装置可以通过代币素材进行强化。

装置名	功能	制作条件	要求等级
蛛网发射器	快速发射蛛网，朝墙边的敌人发射，可以将对方黏到墙上	初始解锁	-
冲击蛛网	强力蛛网喷射液，能立刻缠住敌人	冲击蛛网设计图（剧情获得）×1	-
蜘蛛无人机	派遣蜘蛛无人机，寻找邻近敌人并发射能量轰炮	基地代币 ×1、研究代币 ×3	-
电击蛛网	通电的蛛网能击昏目标，并以电弧伤及邻近敌人	电击枪 ×1（剧情获得）	-
蛛网炸弹	感应式炸弹，能立刻缠住范围内所有敌人	蛛网炸弹设计图 ×1（剧情获得）	-
绊雷	靠雷射启动的蛛网陷阱，能立刻让敌人动弹不得	雷射部件 ×1（剧情获得）	-
震荡波动	发射音波脉冲来击飞敌人	挑战代币 ×2、犯罪代币 ×6	-
悬吊矩阵	能将敌人吊到空中，并暂时让敌人无法动弹	基地代币 ×2、挑战代币 ×4	25
悬吊矩阵	能将敌人吊到空中，并暂时让敌人无法动弹	基地代币 ×2、挑战代币 ×4	25



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。